PlayStation 2 - GameCube - Xbox - Dreamcast - Game Boy Advance - PSone - Arcade

Joypad

N° 128 mars 2003

Le magazine des console

OUL CALIBUR II

ons GameCube, Xbox et PlayStation 2 !

FAIT PLAISIR !

GP 2 (Xbox) • Judge Dredd Vs Judge Death (PS2) • Z.O.E. the 2nd Runner (PS2) • Nokia N-Gage • Fable (Xbox)
hu La Colère Divine (PS2) • Chaos Legion (PS2) • F-ZERO (GC)…

50 TESTS !

May Cry 2 (PS2) • Panzer Dragoon Orta (Xbox) • Zelda A Link to the Past / Four Swords (GBA)
2K3 (Xbox) • Resident Evil Ø (GC) • Super Monkey Ball 2 (GC) • Rayman 3 (PS2)… et 45 autres !



161 - 128 - F: 5,50 €

128 • France métropolitaine 5,50 € • ANT-GUY 5,80 € • REU 6,90 € • BEL 5,50 € • CH 9 FS • AND 5,50 € • CDN $ 8,75 • LUX 5,50 € • MAR 70 DH • PORT cont 5,50 € • TOM 1400 F C

Japon, où es-tu ?



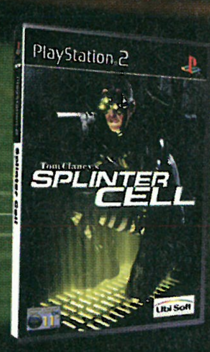
Pas une semaine ne passe sans que l'on soit interpellé par le nom et le score de certains titres qui cartonnent au Japon. À l'exception de Pokémon, qui fait toujours autant recette et demeure une valeur sûre des charts nippons, nombreux sont les jeux qui ne peuvent en dire autant. Le changement est d'ailleurs flagrant. Ainsi, il est désormais habituel de constater qu'au milieu de jeux comme Zelda The Wind Waker (GC), dont les qualités sont plus qu'indéniables, ou encore Metal Gear Solid 2 (PS2) ou Biohazard (GC), loin d'être des bouses, s'immiscent des purs produits du pays du Soleil Levant : One Piece Grand Battle 2 (PSone), SD Gundam G Generation EO (PS2), Boku No Natsuyasumi 2 (PS2), ou encore Super Robot Taisen Impact (PS2), adoré également par notre Greg national. Toutes proportions gardées, les premiers cités, désormais visiblement « mal aimés », ne font plus vraiment recette, comparés à la couverture médiatique dont ils bénéficient. Au-delà des considérations purement ludiques (après tout, tous les goûts sans dans la nature), un autre syndrome semble frapper le marché japonais. Eu égard au nombre de consoles vendues là-bas, beaucoup plus important que par le passé, peu de titres (ou en tout cas trois fois moins qu'au cours des années précédentes) dépassent le million d'exemplaires. De même, à part quelques rares exceptions (Winning Eleven 6, Virtua Fighter 4 ou encore la série Gran Turismo), les jeux de combat, de course, de sport ou de survival/horror sont beaucoup moins appréciés qu'avant. Les mœurs des Japonais changeraient-ils ? On pourrait le croire en effet. L'enthousiasme pour les téléphones mobiles (l'opérateur japonais NTT Dokomo possède plus de 36 millions d'abonnés à l'I-mode !) n'y est certainement pas étranger. Les Japonais et les Japonaises sont en effet de plus en plus friands de ce nouvel outil de communication et n'hésitent plus désormais à l'utiliser dans le métro, au supermarché, devant un distributeur de boissons, ou bien encore pour jouer, commander sur Internet et... draguer ! Ok, je rectifie, c'est surtout pour draguer ! Faut-il y voir une cause de la baisse lente mais sûre de l'engouement des Japonais pour les jeux vidéo ? En partie, certainement. Même si, proportionnellement, cela reste encore un loisir très fort. Pourtant, l'érosion vidéoludique qui gagne peu à peu les Nippons risque de se confirmer au fil du temps. Au profit sans doute de l'Europe (enfin !) et des États-Unis...

Trazom

Règle N°1 : Ne laissez aucune trace.
Règle N°2 : Si vous pensez que c'est un jeu, vous êtes perdu.

Tom Clancy's
SPLINTER CELL™





"Le prochain titre phare de la PS2"
PlayStation 2 Magazine

Disponible sur

PlayStation 2





Bientôt disponible sur







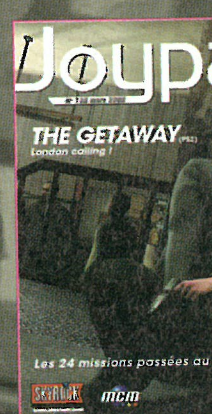
Jouez aussi à Splinter Cell sur votre mobile : www.gameloft.com

sommaire

Il n'y a pas de hasard ! Nous sommes au mois de mars, et Mars représente également le Dieu de la guerre ! Oui, parce qu'en ce moment c'est la guerre entre les consoles ! La GameCube se rebiffe et commence à se positionner au même niveau que la Xbox et la PS2 en termes de sorties de jeux. Bref, les choses sérieuses vont débuter dès ce mois-ci jusqu'à atteindre leur paroxysme à Noël ! C'est le cercle de la vie…

THE GETAWAY

Comme tous les mois, Sonia la Lutaine se fait « ingratement » démolir dans le sommaire pour ses bons et loyaux services. C'est pourquoi, exceptionnellement, nous allons lui rendre un vibrant hommage pour son travail remarquable et pour avoir ce mois-ci « solucé » The Getaway de façon magistrale ! Oui Sonia, si tu lis ces lignes, sache qu'on va rouer ton petit corps de coups de pied histoire de t'apprendre l'humilité ! Allez, va !



Joypad est édité par la société HDP, SA au capital de 42 000 euros, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry-le Luron 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99
Tél. abonnements : 01 55 63 41 14 Fax : 01 41 34 93 90 (abonnementsjoypad@hfp.fr)
Siège de la rédaction : Immeuble Delta 124, rue Danton TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex
Présidente directrice générale : Christine Lenoir
Directeur délégué : Pascal Traineau
Principal actionnaire : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Assistante de rédaction : Nathalie Brun
Rédacteur en chef : Nourdine Nini (Trazom)
Chef de rubriques : Julien Chièze (Gollum)
Correspondant permanent au Japon : Aruno
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
Correctrice : Sonia Jensen

Ont participé à ce numéro :
Yann Bernard (Yann), Xavier Brun (Mister Brown), Angel Davila (Angel), Christophe Delpierre (Chris), Tristan Ducluzeau (Tristan), Grégoire Hellot (Greg), Julien Hubert (Julo), Sonia Jensen (La Lutaine), Pierre Le Pivain (Pete Boule), Karine Nitkiewicz (Karine), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN), François Tarrain (Elwood) et Kendy Ty (Kendy).

Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08 00 19 84 57

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Lionel Gey
Second rédacteur graphiste : Hervé Drouadène
Maquettistes : Catherine Branchut, Adeline Clère, Suzie Gorini, Nicolas Lainé, Aline Saussier et Joseba Urruela.
Iconographe : Rémi Aumeunier
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Illustrateurs : PiXX et Didier Couly

LA PUBLICITÉ
Directrice commerciale : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de publicité : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Directeur de clientèle : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33)
Chef de publicité : Benoît Léoty (01 41 34 87 13)
Assistante : Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Promotion : Anne Levavasseur assistée de Samantha Bondon-Rostang (01 41 34 66 76)
Abonnements Joypad BP 50002, 59718 Lille Cedex 9
Tarifs 1 an (11 nos) France : 39,90 €,
Tarifs étranger sur demande au 01 55 63 41 14

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Responsable : Frédéric Garcia

Photogravure : Hafiba
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Soul Calibur II © Namco

Commission paritaire : 0305K73360
Ce numéro comporte 1 booklet éditorial de 32 pages jeté sur la couverture qui ne peut être vendu séparément.
IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

DIFFUSION CONTROLE
OJD
2001

JOYPAD 128 MARS 2003

AMSTERDAM, ATHENS, FRANKFURT, LONDON, MILAN, PARIS, ROME, NEW YORK, SAN FRANCISCO, MELBOURNE, TOKYO




// PUMA est fier d'être partenaire de la Fédération Jamaïquaine d'Athlétisme.
PUMA®
puma.com

UN NINJA SE CACHE DANS LE PROCHAIN NUMÉRO DE

PlayStation®2 Magazine

LA COLÈRE DIVINE



SPLINTER CELL
RAYMAN 3

DR. MUTO - GRAND PRIX CHALLENGE - THE MARK OF KRI
TIMESPLITTERS 2 - WAKEBOARDING UNLEASHED
WAR OF THE MONSTERS - ZAPPER

VIDÉOS : PRIDE FC - ROLLING - SHINOBI - VEXX - LE MAKING OF PRIMAL

En vente **LE 8 MARS** chez votre marchand de journaux

TOUTES LES SORTIES DE CES PROCHAINS MOIS

Chose promise, chose due. Le mois dernier, nous avions manqué de temps pour vous parler de la suite de Soul Calibur. Du coup, pour nous faire pardonner, on vous a pondu 6 pages bien remplies sur le jeu de combat le plus attendu de l'année. Vous apprendrez également plein de bonnes choses sur des titres prometteurs comme Star Ocean 3 et Chaos Legion. Sinon, Aruno a réussi, au péril de sa vie (ok, je dramatise légèrement), à nous dégoter une démo jouable de Z.O.E. 2 Anubis, qui, pour la petite histoire, a d'ailleurs bien failli ne jamais arriver à la rédaction ! Mais tout est bien qui finit bien, pour une fois, Zeus a été de notre côté. On peut d'ores et déjà vous dire que visuellement, le titre de Konami déchire grave sa race ! Ne manquez pas la rubrique Avant-Première : on y cause en détail de Tenchu, mais aussi de la version PlayStation 2 de Splinter Cell que le fils des âges farouche est allé voir à... Shanghai. Il a d'ailleurs ramené un petit souvenir : la fièvre jaune ! Pourrissez sa messagerie en lui envoyant des mails de soutien !



Soul Calibur II

Alors, contents ?

Si, généralement, nos pages d'actualités nippones regorgent de titres prometteurs majoritairement réservés aux possesseurs de PS2, ce mois-ci, les titres forts qui s'exposent dans cette rubrique s'adressent à l'ensemble des joueurs, quelle que soit leur machine. Ainsi, Capcom nous offre de nouvelles images de trois bons gros jeux d'action en 3D temps réel destinés aux trois consoles de salon du marché : Chaos Legion sur PS2, P.N.03 sur GC et Dino Crisis 3 sur Xbox. En somme, que vous soyez possesseur de la bécane de Sony C.E., de celle de Nintendo ou encore de Microsoft, vous aurez droit à votre bonne ration d'action made in Capcom. Oui, tout le monde est content. On poursuit avec Soul Calibur II qui, en plus de sortir simultanément sur toutes les plates-formes de salon au Japon le 27 mars prochain, proposera un perso exclusif par machine : Heihachi sur PS2, Spawn sur Xbox et Link sur GC. Et là encore, tout le monde est forcément content. Au moment où Sony C.E. procède « modestement » à des annonces attestant de l'impitoyable domination de la PS2 à l'échelle planétaire — « plus de 50 millions de PS2 distribuées dans le monde au 15 janvier 2003, 12,53 millions rien qu'au Japon, 21,5 millions en Amérique du Nord, 16 millions en Europe, des chiffres atteints en à peine 3 ans alors que la PSone avait mis environ 4 ans pour les atteindre, blablabla... » — ces programmes de très haut niveau adressés à l'ensemble de la population des joueurs font quand même bien plaisir à voir. Non, tout ne se passe pas à bord du rouleau compresseur ludo-numérique de Sony C.E., et les joueurs peuvent encore choisir de s'amuser sur des consoles Nintendo ou Microsoft. Tout le monde est content, donc. Et les possesseurs de GBA, me direz-vous ? Eh bien pour eux c'est pareil : tous contents. Avec un RPG multijoueur comme Shining Soul II et un jeu d'action/aventure comme Castlevania Aria of Sorrow, franchement, s'il n'y a pas de quoi être content !

Aruno

Chaos Legion

Chaos Legion, le prochain gros jeu d'action de Capcom, s'annonce décidément très, très bon. Misant à la fois sur un système de jeu puissamment bourrin et sur une mise en scène absolument grandiose, ce titre a de grandes chances d'entrer dans le cercle des hits de la PS2.





Éditeur : Capcom
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : 6 mars 2003
Sortie en Europe : N.C.



Un jeu d'action réalisé entièrement en 3D temps réel.



De nombreuses scènes rappellent fortement la série Devil May Cry.



Capcom compte étoffer encore son catalogue de « jeux de poseurs » avec Chaos Legion, un titre complètement nouveau au sujet duquel nous avions consacré une première preview dans notre numéro de novembre dernier. Ce mois-ci, la firme d'Osaka nous ayant préparé un nouveau set d'images explosives, nous avons décidé de revenir sur ce jeu d'« action fantasy opera » en 3D temps réel d'une classe rare.

De la Soul, rien que de la Soul

Le héros de ce DVD-Rom, Sieg, est capable de réaliser une grande variété de coups avec son épée. Il peut ainsi traverser les niveaux du jeu un peu à la manière des personnages de la série de beat them all 3D Shin Shangoku Musô, de Koei. Sieg dispose aussi et surtout des Legions, groupes de créatures guerrières variées qui, face à des ennemis extrêmement nombreux, vont grandement lui faciliter la tâche. Pour faire apparaître ces sympathiques troupes, il faut procéder à des invocations, lesquelles nécessitent de l'énergie, appelée « Soul ». Dans la version finale du jeu, une jauge de Soul apparaîtra en haut à gauche de l'écran, afin de vous indiquer la quantité d'énergie dont vous disposez. Ladite jauge se remplira progressivement à chaque fois que vous éliminerez des ennemis. Vous voyez, c'est pas sorcier.

Une Legion de modes

En cours de partie, vous allez devoir jongler entre deux modes, qui vont déterminer le comportement de vos Legions : l'Assault Mode et le Force Mode. En Assault Mode, vous agirez seul. Votre perso jouira d'une grande force d'attaque et de déplacement. Lorsque vous procéderez à vos invocations, les Legions apparaîtront pendant un temps limité et réaliseront des attaques de type Assist Attack. Ce mode sera à réserver aux passages faiblement peuplés en ennemis. Dans le Force Mode, vous agirez constamment en compagnie de vos Legions ; en contrepartie, votre perso sera faible au niveau des déplace-

ments et des attaques. Le fait que vous ayez la possibilité de donner des ordres de type Force Attack à vos Legions à tout moment vous mettra en situation confortable face à des ennemis présents en grand nombre. Au registre des ordres, c'est également dans ce mode que vous devrez faire le choix entre laisser les Legions se bastonner à leur guise — en leur ordonnant de se comporter en Active Hearts —, ou encore les obliger à ne combattre que sur vos ordres — en Passive Hearts. Bon, c'est vrai, vu comme ça, ça a l'air un chouïa complexe, d'autant que je ne vous ai pas encore dit qu'on trouve aussi un système d'attributs au niveau des Legions et des ennemis ; vos stratégies de combat devront obligatoirement tenir compte de cela, si vous ne voulez pas voir vos Legions se battre comme on balance des coups d'épée dans l'eau… Mais bon, ne vous inquiétez surtout pas, car à en croire Capcom, une fois qu'on se retrouve avec le pad entre les mains, tout devient beaucoup plus simple. Si, si.

Le mal est présent, le mal est grand

Le monde que vous allez traverser regorge de créatures diaboliques au design franchement réussi. Les plus délicates à éliminer vous attendront, comme le veut la tradition, à la fin de chaque niveau. Face à elles, vous aurez intérêt à bien maîtriser vos invocations.

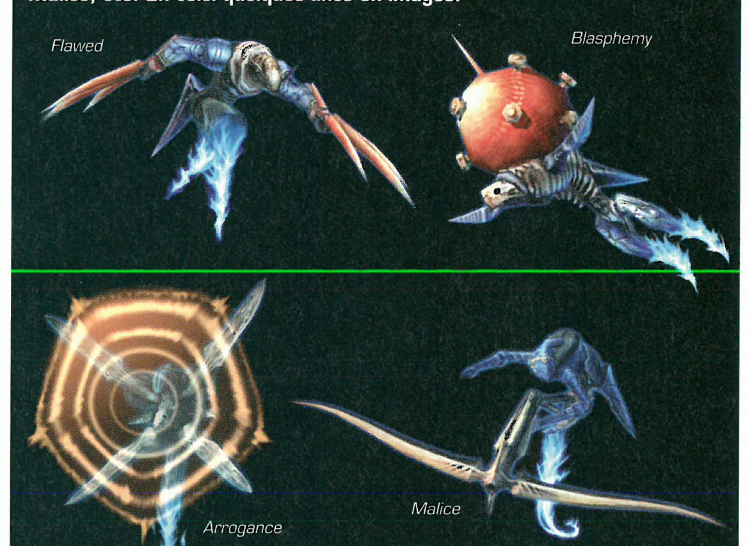
Lognagaiser se bat avec une épée que l'on croirait sortie de la série Soul Calibur !



Legions à la carte



Sieg peut invoquer une grande variété de Legions, invocations dont vous ne pourrez vous passer au cours de cette aventure. Parfois utiles pour vous protéger face à un adversaire trop puissant, elles seront surtout nécessaires au moment de donner plus d'ampleur et de puissance à vos attaques. En leur compagnie, vous éprouverez un grand plaisir à nettoyer la vermine ennemie à l'écran. Au début du jeu, vous ne pourrez invoquer que Guilt, mais très vite, vous verrez la liste de vos invocations s'étoffer. Équipées d'épées, d'arcs à flèches ou encore de boucliers, les Legions vous aideront dans toutes les situations de crise, pour peu que vous ayez suffisamment de points de Soul, indispensables à toute invocation. Chaque Legion est formée de créatures d'un même type : Guilt, Flawed, Malice, etc. En voici quelques-unes en images.



Stylé comme Sieg

Classe, stylé, poseur à ses heures perdues, Sieg aurait très bien pu, avec sa belle chevelure rougeoyante, devenir l'idole des jeunes en intégrant un groupe de visual rock et en hurlant des paroles à l'eau de rose dans les émissions de divertissement de la télévision nippone. Mais il n'en est rien. Sieg est aujourd'hui plongé dans une situation de crise, avec des hordes de créatures démoniaques prêtes à le dévorer tout cru. Ceci dit, rien n'est perdu. D'abord, il a quand même une bien belle épée pour se défendre, ce qui n'est pas rien. Ensuite, il peut compter sur ses copines les Legions pour lui filer un coup de main. De plus, c'est un héros, et les héros, c'est admiré par la foule (même quand ils n'ont pas de talent). Enfin, il sait que c'est vous, en pressant de vos gros doigts les différents boutons de la manette PS2, qui allez le diriger tout au long des niveaux de ce jeu. Donc tout va bien pour Sieg. Vraiment, vraiment.

Sieg, nouveau héros de l'ère des « poseurs ludo-numériques ».

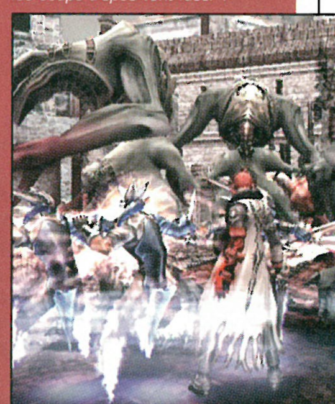


L'invocation Blasphemy fonctionne comme une bombe que Sieg peut balancer sur ses ennemis d'un violent coup de pied.



Lognagaiser se dresse devant vous. Pas de panique, vos Legions sont là !

Sieg vient d'invoquer Guilt : les coups d'épée vont fuser !



Capcom compte encore étoffer son catalogue de « jeux de poseurs »

Victor, appelez-le bien Victor

Lui, c'est Victor Delacroix. Rien à voir avec un certain Eugène du même nom. Ancien ami de Sieg, il est aujourd'hui son plus grand ennemi. Toute l'aventure qui nous attend dans Chaos Legion tourne autour de l'affrontement entre le héros et ce personnage au sombre dessein.

Chaos debout...

Au début, on pensait que Sieg allait être le seul et unique perso jouable dans ce soft. Cependant, Capcom vient de révéler que, à l'instar de Devil May Cry 2, Chaos Legion proposera un deuxième personnage jouable ! Il s'agira d'une jeune fille sexy répondant au doux nom d'Arcia Rinslet. À un certain moment de l'aventure, elle sera amenée à remplacer provisoirement Sieg, et c'est donc elle que le joueur dirigera. Pour le reste, ça se passe en images, car ce soft propose des scènes de combat tellement grandioses que nous avons décidé de vous offrir trois pages couvertes de photos, toutes issues d'une version en cours de développement évalué à 95 % !



Arcia Rinslet : le deuxième perso jouable



Echarpe très longue mais jupe très, très courte pour Arcia Rinslet, la « poseuse » aux deux guns d'argent.

Outre Sieg, le joueur pourra donc profiter d'un deuxième personnage jouable, la jolie Arcia Rinslet. Voilà qui rappelle DMC2, du même éditeur, mais contrairement à ce jeu, Chaos Legion ne tiendra pas sur deux DVD-Rom, et nous n'aurons donc pas droit à un scénario par perso, répartis sur deux disques. Selon Capcom, à un moment précis du jeu, Arcia viendra relayer Sieg, et le joueur aura donc à contrôler ce perso durant une partie de l'aventure. Deux persos jouables, cela signifie deux types de maniabilité. En effet, contrairement à Sieg, Arcia ne peut invoquer la moindre Legion. Elle dispose en revanche de deux gros pistolets d'argent, ainsi que de violents coups de pied bien utiles pour éloigner les adversaires. L'action à laquelle on pourra goûter en jouant avec elle n'aura donc rien à voir avec celle offerte par Sieg, qui se bat à l'épée tout en donnant des ordres à ses Legions. Ce concept devrait permettre de donner un sacré coup de fouet à l'intérêt du jeu en cours de partie.



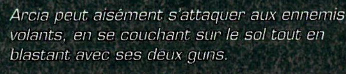




Un coup bien placé peut faire autant d'effet qu'une invocation...

Sur cette photo, on peut apercevoir quelques pixels de la culotte d'Arcia. On est encore loin de Dead or Alive Xtreme Beach, mais bon...

On voit nettement les cartouches sauter après chaque tir.



Arcia peut aisément s'attaquer aux ennemis volants, en se couchant sur le sol tout en blastant avec ses deux guns.







Une action encore plus dynamique que lorsque l'on joue avec Sieg.

Tragédie de synthèse

Outre sa luxueuse mise en scène, Chaos Legion offre de splendides séquences en images de synthèse. Atteindront-elles le niveau exceptionnel de celles d'Onimusha 2 ? On n'en sait rien pour le moment, mais une chose est sûre : ça s'annonce fantastique !



















Une fois née, rien ne pourra l'arrêter.

Conçue pour être belle.

800 kg de muscles dans un corps sain et sculpté avec des chromes rutilants - prêts à tailler la route à plus de 300 km/h.

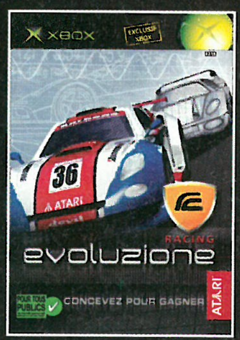
Une immaculée conception.

Une fois en piste, vous serez confrontés aux mécaniques les plus puissantes du monde. Avec chaque nouveau prototype, vous devrez être plus performant. C'est votre protégée contre les autres.

Conçue pour la vitesse et le plaisir des yeux, mais surtout, pensée pour marquer l'histoire.



RACING
evoluzione
Concevez pour gagner

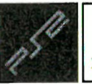


Dispo en arcade depuis juillet 2002 au Japon, SCII arrive enfin sur nos consoles !

Soul Calibur II

Infos générales

Encore plus fort que le volet Dreamcast, encore plus percutant que l'original en arcade et bien plus puissant que tout ce que nous avions vu en matière de baston sur nos consoles, Soul Calibur II va tout déchirer sur PS2, Xbox et GC : LA bombe ludo-numérique du mois !!!






Éditeur : Namco
Machines : PlayStation 2, Xbox, GameCube
Sortie au Japon : 27 mars 2003 (sortie simultanée sur les 3 consoles)
Sortie en Europe : N.C.

Namco a enfin présenté officiellement les trois versions consoles de Soul Calibur II, son fameux jeu de combat 3D basé sur des duels à l'arme blanche. Techniquement, comme prévu, ça déménage grave ! Le travail réalisé par le producteur Hiroaki Yotoriyama et son équipe de développement — une soixantaine de personnes ! — est exceptionnel. Cette adaptation se base sur la toute dernière version du jeu d'arcade, la Ver. D lancée en septembre dernier, et rappelle fortement SC sur Dreamcast, la référence absolue. Outre le mode Arcade, on a droit à une belle brochette de modes de jeu : VS, Time Attack, Survival, Team Battle et Practice. On trouve également et surtout le tout nouveau Weapon Master Mode : sorte de remix amélioré du Edge Master de Soul Edge sur PSone et du Mission Battle de SC sur DC, ce mode légèrement aromatisé RPG propose au joueur d'explorer des cartes et donjons au fil de missions à remplir, tout en gagnant différentes armes, en élargissant le champ des territoires accessibles et en débloquant divers éléments cachés. On peut ainsi récupérer plus de 200 armes au total ! Et c'est d'autant plus intéressant que l'on peut cette fois les utiliser dans d'autres modes, comme par exemple l'Arcade et le VS.

À chaque console son invité

Comme nous vous l'annoncions le mois dernier, chaque version accueille un « guest character », perso exclusif invité à se joindre à la fête pour donner une touche unique à chaque programme : Heihachi sur PS2, Spawn sur Xbox et Link sur GC — nous vous présentons ces trois persos de façon détaillée dans les pages suivantes. Si Heihachi est un produit 100 % Namco, il n'en va pas de même pour les deux autres. Ainsi, les négociations afin de pouvoir incorporer Link et Spawn ont-elles commencé alors que la version arcade de SCII était encore en cours de développement ! L'intégration concrète de ces deux guests et de Heihachi dans le jeu a commencé en automne dernier. Des graphs aux animations en passant par les voix, les trois persos conservent un côté parfaitement authentique qui ravira les fans. Quant au nombre total de persos, rien n'est encore fixé, mais on sait déjà que les 13 « bastonneurs » de l'arcade seront tous présents. À cette liste, il faut ajouter Necrid, un protagoniste totalement inédit et présent sur les trois versions, créé par Todd McFarlane, l'auteur de Spawn. En comptant le guest character, on arrive à 15 combattants pour chaque version. Au final, on devrait atteindre un total légèrement supérieur à celui de la version DC (qui en comptait 19), soit environ 20 persos. Hormis son guest, chacun des trois jeux proposera le même contenu et tiendra sur un seul DVD-Rom, même pour la version GC, dont le disque de 8 cm sera plein comme un œuf. Outre une séquence de fin identique à celle de l'arcade, on pourra savourer une excellente cinématique d'intro en « pre-rendering » d'un peu plus de deux minutes. Attendu comme le messie par les fans de jeux de combat de la planète, SCII sortira dès le 27 mars prochain au Japon. Après les 1,6 million d'unités de Soul Edge (PSone, 1995) et les 1,4 million de Soul Calibur (DC, 1999), l'objectif de ventes de Namco pour SCII toutes consoles confondues est de 2 millions d'unités à travers le monde. Un score que l'éditeur nippon devrait facilement atteindre.

Quelle version acheter ?



Les trois versions devraient s'illustrer par une « game balance » à peu près identique, et la version Xbox ne s'avérera donc pas plus « hardcore gamer » que les deux autres. D'un point de vue technique, selon Yotoriyama, les trois programmes ont été développés de la même façon et de manière à obtenir le même résultat. Du reste, le nombre de polygones est quasiment le même. Il en va autrement sur le plan des textures, qui ne sont pas tout à fait identiques et s'adaptent ainsi aux spécificités de chaque bécane, avec plus ou moins de couleurs à la clé. Toutefois, si la version Xbox peut permettre d'accéder au meilleur affichage, il semble très difficile de départager ces programmes. Si vous possédez au moins deux consoles, pour faire votre choix, le « guest character » et le confort de jeu lié au pad devraient constituer les seuls critères à retenir.



Le travail réalisé par le producteur Hiroaki Yotoriyama et son équipe de développement (une soixantaine de personnes !) est exceptionnel

On retrouve bien sûr une grande quantité de célèbres coups de Tekken.

Version PS2 : un zeste de Tekken dans un monde de Soul

En tant que « guest » de cette version PS2, on retrouve donc ce croûton aux poings d'acier qu'est Heihachi Mishima, un combattant que tous les fans de Tekken connaissent bien puisqu'il assure le rôle principal dans cette série de jeux de baston. Certains pourront trouver que, comparé au surpuissant Spawn ou au sublime Link, Heihachi fait carrément léger et que Namco aurait pu se fouler un peu pour offrir à la version PS2 un perso plus « turbo excitant ». À cela, Yotoriyama répond que, d'abord, il eût été bien impossible de combattre avec un Toro ou un Parappa — ils représentent tous deux des personnages emblématiques de la PS2 au Japon. D'autre part, un perso à la morphologie réaliste et d'une force à peu près équivalente à celle des autres persos était obligatoire. Bref, le choix a ainsi été porté sur ce bon vieux Heihachi, un perso 100 % made in Namco. Mais n'allez pas croire qu'il s'agisse d'un simple transfert de données : modélisation totalement refaite et animations revues dans leur grand ensemble garantissent un Heihachi tout nouveau tout beau, et surtout complètement adapté au système de jeu de Soul Calibur II.

Heihachi Mishima, originaire du Japon, 75 ans (!), 1m79, 80 kg.

La rencontre de deux écoles de la baston 3D

Dans cette version PS2, il sera du reste hautement intéressant de voir comment Heihachi, combattant à poings nus, se battra face à des adversaires équipés d'épées et autres armes blanches. La clé du succès sera sans aucun doute la maîtrise de la garde, que Heihachi réalise avec ses coudes. Les développeurs ont retravaillé l'éventail de coups de ce perso de manière à ce qu'il s'intègre parfaitement dans le système d'attaques de SCII, lequel se base sur des coups d'épée verticaux, horizontaux et des coups de pied. Ainsi, Heihachi hérite-t-il de coups quasiment identiques à ceux qu'il possédait dans Tekken (qui se classent dans le « type vertical »), auxquels s'ajoutent des coups de « type horizontal », qui sont bien sûr inédits dans leur grand ensemble. Notez bien qu'en jouant uniquement avec les coups verticaux et en utilisant le boutons « kick » (coups de pied), vous pouvez combattre de la même façon que dans Tekken ! Poings nus contre armes blanches, le choc entre l'école Tekken et l'école Soul que nous propose ce programme s'annonce explosif !

Heihachi, personnage emblématique de Tekken, apparaît bien sûr sur le visuel principal de cette version PS2.

Heihachi est le seul perso à combattre à mains nues...



Dans sa couleur 2P, Heihachi abandonnera cette tenue pour apparaître dans le vêtement noir qu'il avait dans Tekken 2.

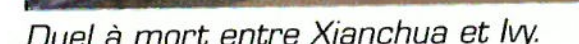






Version Xbox : un héros ricain sort sa hache




Duel à mort entre Xianchua et Ivy.


J'en peux plus, il est trop beau ce jeu !

Spawn, originaire de l'état du Michigan, 31 ans, 1m90, plus de 180 kg.

Si Soul Calibur II version Xbox n'est pas programmé pour fonctionner en réseau sur Xbox Live — ben ouais les copains, fallait quand même pas rêver ! —, il s'avère en revanche compatible 5.1, ce qui n'est déjà pas si mal, surtout pour ceux qui ont la chance d'avoir l'installation adéquate. D'autre part, pour la toute première fois au Japon, ce soft est compatible avec la connexion vidéo D4. Cette sortie vidéo étant la plus performante, la version Xbox offre, dans cette configuration, la meilleure qualité d'image à condition de posséder un moniteur équipé d'une entrée D4 (là encore, il y a un « si »). Sur ce point, il faudra voir dans quelque temps ce qu'il en sera en Europe. Quoi qu'il en soit, ces deux petits arguments purement technologiques et réservés à une minorité de joueurs feront sans doute ressentir un brin de fierté aux possesseurs de « X-eu-Boxeu ».

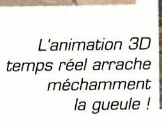
Un splendide spadassin nommé Spawn

En tant que guest, il fallait obligatoirement un héros spectaculaire et « Américain » pour la Xbox. Namco a vraisemblablement fait le bon choix avec ce grand « dark hero » des comics qu'est Spawn. Réalisé avec un soin extrême, il s'illustre par une modélisation extraordinaire. De plus, ses évolutions dans l'espace 3D sont impressionnantes tout en restant parfaitement dans « le ton Soul Calibur ». Globalement, comme nous vous l'expliquons au début de ce dossier spécial, même si, sur le papier, la Xbox passe pour la plus puissante des consoles, cette version reste techniquement équivalente aux deux autres. Mordus de la bécane de Microsoft, ne soyez surtout pas déçus pour autant : la qualité de ce programme atteint un niveau prodigieux, auquel vient s'ajouter un intérêt de jeu surpuissant. On est à des centaines d'années-lumière de cette sombre daube de Kakuto Chôjin, qui, pour le bonheur de tous, ne sortira jamais en Europe ! L'heure de ranger Dead or Alive 3 dans un tiroir va bientôt sonner...

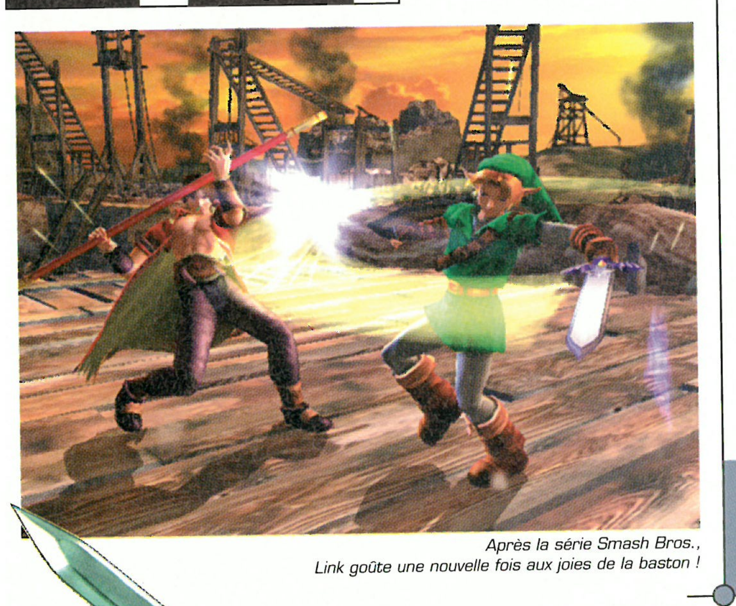

Bien qu'assez réussi, le visuel principal de la version Xbox semble un peu moins élégant que les deux autres.

Un splendide effet de rémanence « vert-Xbox » vient accompagner vos coups de hache !




L'animation 3D temps réel arrache méchamment la gueule !





Après la série Smash Bros., Link goûte une nouvelle fois aux joies de la baston !



Link est caractérisé par quatre postures d'attaque, lesquelles sont fonction de l'arme qu'il se prépare à utiliser (épée, arc, bombes, boomerang).



Le boomerang permet d'imaginer des tactiques de combat totalement nouvelles.

Version GC : le début d'une nouvelle légende

On vous a gardé le meilleur pour la fin, avec cette version GC qui, comme vous le savez depuis le mois dernier, bénéficie d'un « guest » exceptionnel en la personne de Link, le héros de La Légende de Zelda. Selon un sondage réalisé par Game Spot Japan fin janvier dernier, à la question « Laquelle des 3 versions comptez-vous acheter ? », c'est la version GC qui aurait rencontré le plus de succès, avec 56 % des suffrages, contre 27 % pour la Xbox et seulement 17 % pour la PS2 (chiffres établis d'après les réponses de quelque 5 000 internautes nippons). En somme, si l'on se fie à ces chiffres, Link semble faire bien plus rêver que Spawn, et met carrément en short ce vieillard de Heihachi !

L'épée, l'arc, les bombes et tout et tout !

Le Link que nous retrouvons dans ce soft n'est évidemment pas le charmant gamin « toon renderingué » de Kaze no Takuto sur GC, mais bien le Link adulte qui apparaît dans L'Ocarina du Temps sur N64. Armé de son épée Excalibur — la Master Sword en V.O. — et de son bouclier frappé de la Triforce, Link se présente comme un combattant vif et hyper efficace. Malgré une portée de coups d'épée relativement courte, il peut aisément faire la différence grâce à son arc à flèches, son boomerang, voire ses bombes ! Combinée à une monstrueuse variété de coups, cette légendaire artillerie importée directement de Hyrule fait de Link un perso tout aussi impressionnant à regarder que passionnant à contrôler. Il garde tout ce qui a fait son charme dans les différents volets de la Légende de Zelda, et notamment sa musique, puisqu'une version arrangée et pêchue du thème original Legend of Zelda accompagne ses combats ! Pour les besoins du jeu, outre sa traditionnelle tenue verte, Link bénéficie d'un deuxième accoutrement, aux formes identiques mais de couleur rouge (les collants et les manches restent blancs). Nous avons eu la chance de le voir évoluer sapé de la sorte, et croyez-nous, il assure à donf ! Rhhaaaaa c'que ça va donner quand on aura ce jeu chez nous !



Link, originaire de Hyrule, se battra avec sa célèbre Master Sword (Excalibur) et son bon vieux bouclier.

Comme en témoigne le visuel principal, Namco et Nintendo s'associent pour offrir à la GC une version exceptionnelle de SCII.






"L'un des meilleurs jeux
de baston sur PS2,
si ce n'est le meilleur."
"Quelle claque, ce Mor
Kombat!"
96% Consoles + d'O
Consoles +
"Un titre splendide"
16/20 - Officiel Ninten
"Ce qui se fait de mieux sur
GameCube question baston 3D"
8.2/10 - Total Cube
"La saga Mortal Kombat
renaît en beauté"
8/10 - Play+
"les fans de la série
seront aux anges"
7/10 - PS2Mag
SUBZERO
CYRAX
TAE KWON DO
TANG SOO DO
BUTTERFLY
HAPKIDO
SCORPION
KATANA
MORTAL KOMBA
DEADLY ALLIANCE
www.mortalkombat.midway.com
Distribué par
NOBILIS
www.nobilis-france.com
MIDWAY
PlayStation 2
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
Mortal Kombat™ Deadly Alliance™ © 2002 Midway Amusement Games, LLC. All rights reserved. MORTAL KOMBAT, DEADLY ALLIANCE, the dragon logo, MIDWAY, the Midway logos and all character names are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed under license by Midway Games Ltd. GameBoy Advance and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. All other trademarks are the property of their respective companies. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Ce mois-ci, la firme d'Osaka nous dévoile de tout nouveaux éléments sur son très bestial Dino Crisis 3 sur Xbox ! Y a pas à dire, il se passe vraiment des trucs bizarres à bord de l'Ozmandias...

Dino Crisis 3 de Capcom constitue l'un des plus gros titres Xbox du premier semestre 2003. Jeu d'action/aventure orienté horreur et science-fiction, ce programme devrait se révéler encore plus dynamique et bourrin que les deux premiers volets, comme nous vous l'expliquions le mois dernier. L'action se déroulera à bord de l'Ozmandias, un vaisseau spatial en perdition, en l'an 2548. Vous incarnerez Patrick, un membre du groupe de soldats d'élite S.O.A.R. Conformément à l'esprit de la série, des hordes de sales bestioles « jurassik-parkiennes » vont se dresser devant vous tout au long des niveaux. Ce mois-ci, Capcom nous propose de faire connaissance avec certaines de ces terrorisantes créatures. Avec elles, vous n'allez vraiment pas vous ennuyer !



L'Australis

Par son allure, l'Australis fait fortement penser à un T-Rex qui se serait roulé pendant des heures dans des fils barbelés géants. Très impressionnant par sa taille — 13 mètres de longueur pour 4,5 mètres de haut ! —, il l'est également par ses « armes naturelles » : des crocs énormes et des griffes terrifiantes. Et comme si cela ne suffisait pas, il est capable d'emmagasiner d'énormes quantités d'électricité, qu'il peut décharger sur vous à travers ses attaques. Inutile de vous préciser que vous serez sacrément en danger à chaque fois qu'une bête de ce type se présentera devant vous...

L'Australis se fera un plaisir d'animer votre séjour à bord de l'Ozmandias...

Entre sa taille, ses crocs, ses griffes et son électricité, l'Australis est le monstre flippant par excellence...





Dino Crisis 3



Éditeur : Capcom
Machine : Xbox
Sortie au Japon : Printemps 2003
Sortie en Europe : N.C.



L'Algol

Sa taille est à peu près équivalente à celle d'un raptor - 4,8 mètres de long pour 1,9 mètre de haut. Outre son espèce d'aileron sur la gueule, il dispose d'une puissante musculature et de pattes postérieures capables de fortes poussées qui lui permettent à la fois de courir extrêmement vite et de faire des bonds incroyables. La grande particularité de l'Algol est de se déplacer en petits groupes, de sorte que vous pouvez très bien vous retrouver cerné par plusieurs bêtes de ce type en quelques secondes...

Face à l'Algol, dont la vitesse de course est assez prodigieuse, la fuite ne sera pas toujours la meilleure solution.

L'Algol, qui chasse en petits groupes, cherchera presque systématiquement à vous cerner avant de vous déchiqueter...



Le Rigel

Monstre de petite taille — 1 mètre de long, 30 cm de haut —, le Rigel n'est pas particulièrement dangereux lorsqu'il vous attaque seul. Le problème, c'est qu'il agit presque toujours en compagnie d'une quantité phénoménale de bêtes de son espèce. Se déplaçant à la manière d'un serpent, il est notamment capable de glisser sur les murs et les plafonds. Bref, vous pouvez le retrouver à tout moment à n'importe quel endroit du vaisseau spatial. Ne vous laissez jamais piéger par des vermines de cette espèce et éliminez-les systématiquement une par une.

Une bonne maîtrise du « Booster Unit » de Patrick vous permettra d'exploser du Rigel sans mettre pied à terre.

L'attaque du Rigel n'est pas particulièrement puissante, mais lorsque plusieurs bêtes de ce type parviennent à vous piéger, il devient très difficile de s'en sortir indemne.

en bref



LA VENUS DE NAMCO

Ce mois-ci, nous avons eu le plaisir d'essayer la version finale de Venus & Braves de Namco sur PS2, qui devrait être dispo au Japon au moment où vous lirez ces lignes après sa sortie le 13 février (Europe : N.C.). Reprenant le système de 7 Seven, ce RPG propose des batailles se déroulant sur des plateaux. Dès le début du jeu, on se laisse envoûter par le style léché des graphismes aux couleurs pastel, par la splendeur des mélodies et par la conception des différents systèmes. Au Japon, une Premium Box série limitée contenant le jeu, le soundtrack, un visual book et une figurine sera également mise sur le marché, pour 9 800 yens (~80 €). Greg aura sans doute le plaisir de vous présenter le test de ce soft dans nos pages le mois prochain.



UNE PETITE RALLONGE POUR FFXI ONLINE

Au Japon, le 17 avril prochain, Square commercialisera un disque permettant d'upgrader l'univers de FFXI Online. Pour la somme de 3 980 yens (~33 €) dans sa version PS2 — prix open pour la version PC —, Final Fantasy XI Online Jilart no Gen'ei offrira aux quelques accros du jeu initial les suppléments de leurs rêves : nouveaux jobs pour les persos, nouveaux niveaux, nouvelles missions et nouveaux items à récupérer... Voilà qui ne devrait toutefois pas changer grand-chose à l'intérêt global d'un MMORPG bien plus insipide qu'il n'y paraît.



QUAND JE S'RAI GRAND, JE S'RAI UN NINJA !

Si vous êtes un fan de japanim et de manga, vous connaissez sans doute Naruto, un manga qui cartonne dans l'hebdo *Shônen Jump*, et qui passionne les foules dans sa version anime, dont les épisodes sont diffusés tous les jeudis soirs à 18h30 sur la chaîne nippone TV Tokyo. On peut y savourer les aventures d'un jeune garçon apprenti ninja. Tout ça pour vous dire que Tomy sortira un jeu de combat 3D mettant en scène tout l'univers de l'anime, avec des graphs cel shadés mortellement proches des celluloïds originaux (comme cette photo le prouve). Réalisé sur GC, ce soft sortira dès ce printemps au Japon (Europe : N.C.). Tant qu'on y est, précisons qu'une adaptation GBA est également prévue pour la même période, et qu'il s'agira cette fois d'un jeu d'action 2D classique.




cambridge
PlayStation 2
www.playstation.fr
PRIMA

P.N. Ø3

Éditeur : Capcom
Machine : GameCube
Sortie au Japon : 27 mars 2003
Sortie en Europe : N.C.



Shinji Mikami a décidé de revoir totalement le système de combat de P.N.Ø3. Les guns passent définitivement à la trappe ! Quant à l'héroïne, elle perd son aspect rigide et militaire pour se transformer en « danseuse-blasteuse »... Euh, paniquez pas, on vous explique tout ça !

Des cinq titres GC annoncés par Mikami lors de la conférence de presse Capcom du 14 novembre dernier, P.N.Ø3 sera le premier à voir le jour, dès le 27 mars prochain au Japon. Réalisé par le créateur de Bio Hazard, ce soft se présente comme un jeu d'action en 3D temps réel. Tout ça, fidèles lecteurs de Joypad, vous le saviez déjà. En revanche, ce que vous ne saviez peut-être pas, c'est qu'à seulement quelques semaines de la date de lancement de P.N.Ø3 au Japon, la bande à Mikami a décidé... de revoir sa copie ! Lors de notre première preview sur ce titre, l'héroïne, Vanessa Z. Schneider, se baladait avec un gros gun laser dans la main droite et s'amusait à blaster froidement les ennemis selon des schémas très classiques. Pour Mikami, le truc tenait bien la route et tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes... Seulement voilà, peu après la présentation officielle du projet, son équipe de développement lui a transmis ses impressions sur la bête : « c'est fade, inintéressant ! », « le gun ça va pas du tout ! », « faudrait qu'elle descende ses ennemis en donnant l'impression de danser », « c'est qui l'enf... qui a mis du Nutella sur mes sushis !? »... L'ami Mikami n'a pas pris le temps de tergiverser et a laissé son staff d'artisans du ludo-numérique opérer aussitôt les changements appropriés.


Mikami a revu sa copie : Vanessa est maintenant une « poseuse ».

Bien à l'abri derrière cette paroi, vous allez pouvoir réfléchir quelques instants au sujet de la stratégie à employer.


Le premier niveau débute en pleine tempête de sable. Au loin, vous apercevez l'installation dans laquelle il faudra pénétrer.

Danse avec les robots

L'héroïne de P.N.Ø3 se bat désormais les mains vides : elle élimine ses ennemis grâce à des lasers blancs qui sortent de la paume de sa main droite. La charmante Vanessa semble disposer d'une forte énergie électrique, et on peut voir par moments d'étranges petits éclairs apparaître dans son dos. Du coup, ses actions destructrices semblent beaucoup moins banales et l'ensemble a un côté très élégant. En outre, afin de profiter encore plus de ce personnage féminin, l'équipe de développement a donné un côté « danse » à l'ensemble de ses actions. Mouvements très « groove », gestes fluides et stylés, elle explose les robots militaires ennemis avec une classe et une légèreté ensorcelantes ! On connaissait Dante le poseur, apprêtons-nous à découvrir « Vanessa la poseuse » !






Vanessa a le groove et elle le prouve à grands coups de laser.

en bref



KEUFS VIRTUELS, TROISIÈME ÉDITION

Dans les studios de Sega-AM2, on est actuellement en train de fignoler la borne d'arcade de Virtua Cop 3, le tout dernier volet d'une vieille série que les amateurs de jeux de gun shooting connaissent bien. Si le système de base reste inchangé, des innovations marquantes sont également au programme. Ainsi trouve-t-on l'E.S.Mode, qui se base sur un système de pédale permettant de déclencher un ralentissement de l'action en cas de situation extrême. Voilà une idée bien sympathique, comme le jeu dans son ensemble d'ailleurs. Achevé à 95 %, ce titre développé sur « Chihiro » devrait apparaître dans les salles d'arcade au cours du printemps prochain.



CRAZY TAXI 3 : DEUXIÈME CHANCE EN ARCADE

Après avoir réalisé des ventes assez lamentables sur Xbox, le délirant Crazy Taxi 3 High Roller de Sega s'offre une deuxième vie en arcade. Cette course automobile développée par Hitmaker présentera les mêmes cartes et quasiment le même contenu que le programme original : à part une fonction de saut Crazy Hop et des raccourcis inédits, aucun remaniement notable. Une borne qui devrait arriver dans les salles de jeu à partir de mars prochain.



PARCE QUE LE SHOOT THEM UP NE DOIT PAS MOURIR...

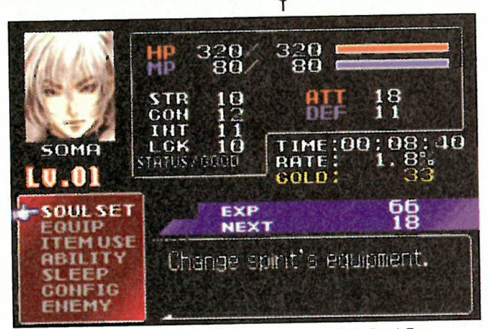
En cette année 2003, le marché du shoot them up classique ne représente plus qu'une infime fraction de l'ensemble du marché du jeu vidéo. La quasi-totalité des acteurs de l'industrie font depuis bien longtemps déjà l'impasse sur ce genre. Fort heureusement, certaines personnes, qui savent tout le bien que peut procurer un shoot à l'ancienne boosté à coups de technologies actuelles, continuent de se battre pour que ce genre ne disparaisse pas. On en a eu récemment la preuve avec Atari (Infogrames), qui a produit le développement du merveilleux shoot them up vertical Ikaruga sur GC (voir Zoom dans ce numéro), que les joueurs d'Occident pourront bientôt découvrir. Ce mois-ci, c'est au tour de Konami de nous annoncer Gradius V sur PS2, le nouveau volet de sa légendaire série de jeux de tir horizontaux. Réalisation très soignée – avec graphs modélisés en 3D et effets spéciaux de la muerte – et gameplay à l'ancienne constitueront les grands arguments de ce soft qui devrait être présenté officiellement lors du prochain E3.


Summoner™
LA DÉESSE RÉINCARNÉE
NINTENDO GAMECUBE
Summoner
A GODDESS REBORN
THQ
AFFRONTEZ VOS ENNEMIS EN TEMPS REEL AVEC UN NOUVEAU SYSTEME DE
ESTION DES COMBATS
ACCOMPLISSEZ LA DESTINEE DE MAIA A TRAVERS UN SCENARIO RICHE,
RENANT ET COHERENT
CONTRÔLEZ 3 PERSONNAGES EN MÊME TEMPS, COMPOSEZ VOTRE EQUIPE
PARTIR DE 8 CLASSES DE PERSONNAGES ET FAITES LES EVOLUER
APPRIVOISEZ LE LANGAGE DES DIEUX POUR VOUS TRANSFORMER EN 12
REATURES IMMENSES ET SURPUISSANTES
EXPLOREZ PLUS DE 30 VASTES ENVIRONNEMENTS EN 3D AUX GRAPHISMES AMELIORES
DES CENTAINES DE PERSONNAGES A RENCONTRER, A AIDER OU A DEFIER.
volition
THQ
NINTENDO GAMECUBE



Castlevania Aria of Sorrow





La sélection des âmes s'effectue dans l'option Soul Set du menu de gestion de votre perso.



L'écran titre permet de choisir entre le jeu et le Soul Trade, une option qui, pour la première fois dans la série, utilise le système Link de la GBA. Elle permettra aux joueurs de procéder à des échanges d'âmes.

Cette nouvelle chasse aux vampires met en scène un lycéen japonais.

La série Castlevania en arrive déjà à son troisième volet sur GBA.

Des armes totalement inédites dans cette série vont faire leur apparition.



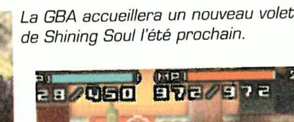
Intitulé Akatsuki no Munuetto au Japon, ce nouveau volet de Castlevania sortira sous le nom de Aria of Sorrow en Occident. L'aventure se déroule au Japon dans le futur, en 2035, et met en scène un lycéen japonais, Sôma Kurusu. Au menu des nouveautés, on remarquera la présence du Tactical Soul, un système de jeu inédit. Grâce à lui, vous avez désormais la possibilité de récupérer les âmes de certains ennemis, lesquelles permettent d'accéder à des pouvoirs spéciaux — armes, actions, magies, etc. On compte ainsi plus de 100 pouvoirs à récupérer. Toutefois, l'option Soul Set, qui permet de « fixer » lesdites âmes sur votre perso, ne vous permet de jouir que de trois pouvoirs simultanément. Il faudra donc faire des choix. Notez qu'à l'aide du câble de liaison, vous pourrez librement échanger vos âmes avec celles de vos amis, histoire de tenter de compléter votre collection.

Éditeur : Konami • **Machine :** Game Boy Advance
Sortie au Japon : 8 mai 2003
Sortie en Europe : Mai 2003

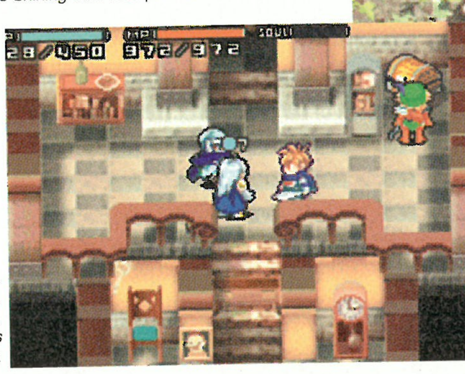
Shining Soul II

Les screenshots que nous vous présentons sont tirés d'une version évaluée à 50 % de son développement.

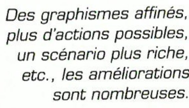




La GBA accueillera un nouveau volet de Shining Soul l'été prochain.



Jusqu'à quatre joueurs peuvent participer ensemble à cet action-RPG.



Des graphismes affinés, plus d'actions possibles, un scénario plus riche, etc., les améliorations sont nombreuses.

Lancé au cours du printemps 2001 sur GBA, le RPG orienté action Shining Soul s'était fait remarquer pour la conception de son interface, laquelle permettait à plusieurs joueurs (quatre au maximum) de participer à la même aventure. Chez Sega, on travaille actuellement sur la suite de ce titre. De 4 dans le premier volet, le nombre de métiers que le joueur peut choisir passe à 8. L'aspect multijoueur a également été approfondi. D'abord, les mécanismes des donjons sont maintenant conçus de manière à ce que certains lieux ne puissent être atteints qu'au moyen d'une collaboration effective entre les joueurs. De plus, certaines attaques spéciales ne peuvent être déclenchées qu'à plusieurs. Du reste, SSII propose une option de type « Bataille entre joueurs » : dorénavant, les participants peuvent donc s'affronter ! Enfin, une quête réservée uniquement au jeu en solitaire a été prévue. Une cartouche très intéressante en perspective.

Éditeur : Sega • **Machine :** Game Boy Advance
Sortie au Japon : Été 2003
Sortie en Europe : N.C.





Voici l'écran de sélection des personnages. Lequel choisirez-vous ?

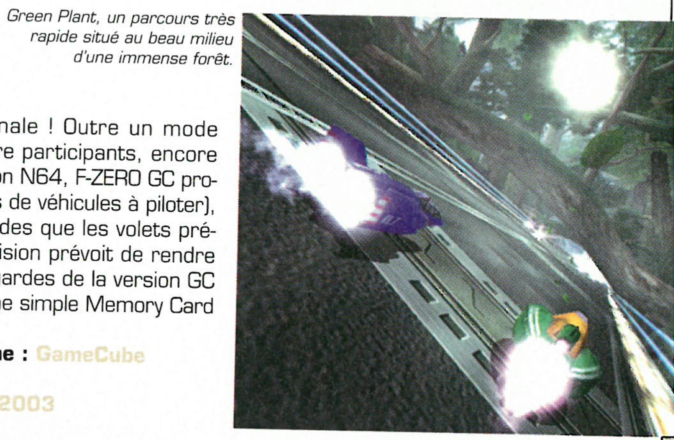


F-ZERO GC

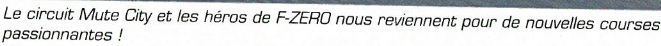
Née sur Super Famicom en 1990, la série F-ZERO fait partie des joyaux du catalogue Nintendo. Comme vous le savez sans doute, la réalisation de ce volet GC a été confiée au studio Amusement Vision de Sega. Outre la version GC, on aura également droit à une version arcade. Ces dernières semaines, l'équipe de développement a mis un sacré coup d'accélérateur et le soft n'a plus grand-chose à voir avec la démo mi-figue, mi-raisin du dernier E3. Les séquences que nous avons pu voir ce mois-ci sont réellement étourdissantes, tant par leurs graphismes 3D que par leur animation — la vitesse de défilement est phénoménale ! Outre un mode Multijoueur pour deux à quatre participants, encore plus éclatant que dans la version N64, F-ZERO GC propose plus de persos (donc plus de véhicules à piloter), plus de circuits et plus de modes que les volets précédents. Enfin, Amusement Vision prévoit de rendre possible le transfert de sauvegardes de la version GC à la version arcade à l'aide d'une simple Memory Card GC. Voilà qui promet !

Éditeur : Nintendo • **Machine :** GameCube
Sortie au Japon : Mai 2003
Sortie en Europe : Courant 2003

Green Plant, un parcours très rapide situé au beau milieu d'une immense forêt.







Le circuit Mute City et les héros de F-ZERO nous reviennent pour de nouvelles courses passionnantes !



Des circuits aux tracés complètement dingues vous attendent dans F-ZERO GC.



Giftpia

Avec Giftpia, Nintendo nous propose un jeu de rôle pas comme les autres. Si l'on se penche du côté de la réalisation de ce soft, on trouve un studio indépendant appelé Skip et un directeur de développement du nom de Kenichi Nishi. Spécialiste des créations atypiques, cet homme a signé des titres tels que Moon sur PSone et L.O.L. sur DC. Selon lui, Giftpia explore des voies différentes de celles des jeux de rôle actuels et, en ce sens, il définit ce programme comme un « alternative RPG ». Le jeu se déroule sur la paisible île de Nanashitô. Vous incarnez un jeune garçon qui, au début de l'aventure, se retrouve en prison. On lui reproche d'avoir manqué l' « otonashiki », une cérémonie obligatoire qui « officialise » le passage à l'âge adulte. Face à ce délit, le maire du village l'a condamné à rester un enfant toute sa vie, et l'a jeté dans un cachot souterrain. Promettant de réunir la somme colossale de 5 millions de Mane — monnaie locale — nécessaire à une nouvelle demande de passage de l'otonashiki, le héros se voit mis en liberté provisoire et obligé d'agir pour le bien de tout le village...

Éditeur : Nintendo • **Machine :** GameCube
Sortie au Japon : Avril 2003
Sortie en Europe : N.C.



Un style graphique très pop, pour un RPG très atypique.

Le titre de ce jeu, Giftpia, est la contraction des mots anglais « gift » (cadeau) et « utopia » (utopie).

Le joueur incarne un « délinquant » mis en liberté provisoire par le maire du village.



Convaincu par le projet de Skip, Nintendo a accepté de produire ce programme.

PARLEZ COMME VOUS JOUEZ

Causez tactique, chatez avec vos potes et incendiez vos adversaires en live avec le micro-casque Xbox Communicator.

CRÉEZ VOTRE PROPRE IDENTITÉ

Inventez-vous une identité (GAMERTAG) qui vous ressemble pour forger votre réputation, partout dans le monde.

VOS JEUX VOUS EN DONNENT PLUS

Téléchargez de nouveaux niveaux, personnages, armes...

DÉFIEZ VOTRE ALTER EGO

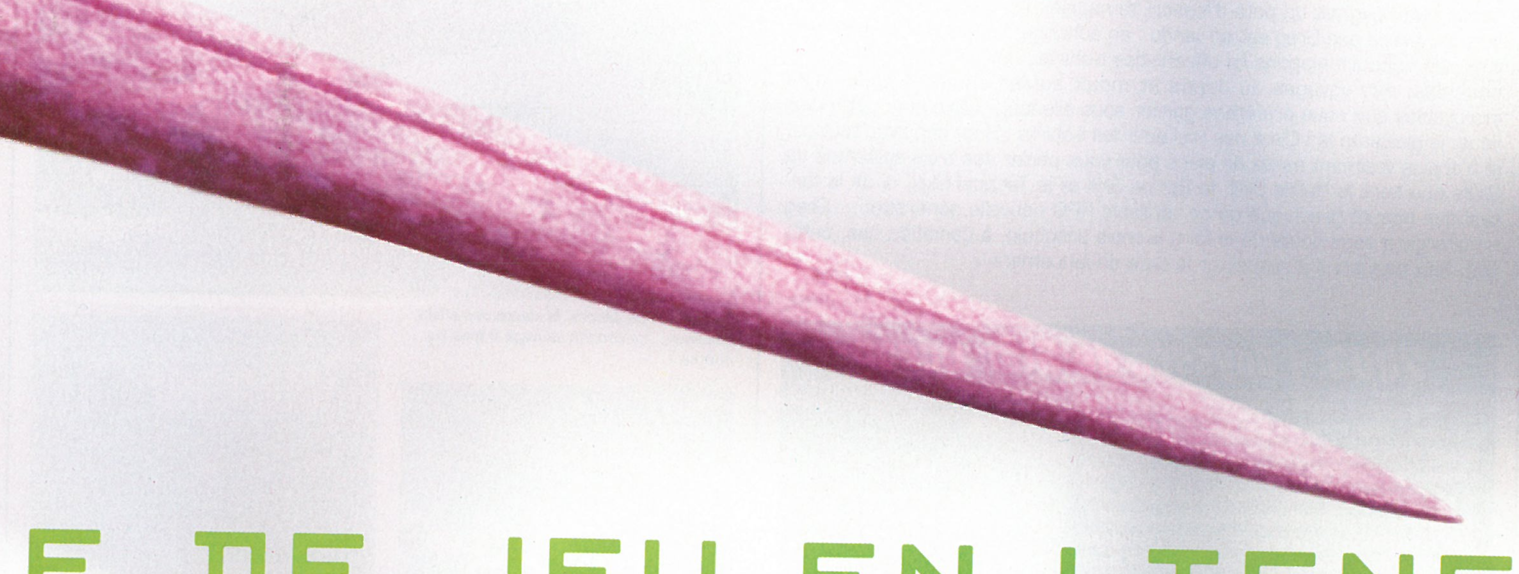
Trouvez rapidement un adversaire à votre taille avec la fonction OPTIMATCH™.

RETROUVEZ VOS AMIS

Utilisez votre LISTE D'AMIS pour localiser vos alliés n'importe où, n'importe quand.

ENVIE D'EN SAVOIR PLUS ?

Rendez-vous sur xbox.com/fr/live



E DE JEU EN LIGNE.

Matériel requis pour jouer sur le Xbox *Live*™ : une console de jeu vidéo Xbox™, une connexion Internet haut débit, un kit de démarrage Xbox *Live* (inclut 12 mois d'abonnement à Xbox *Live*, le micro-casque Xbox Communicator et 2 démos jouables Xbox *Live*) et une carte de crédit en cours de validité.



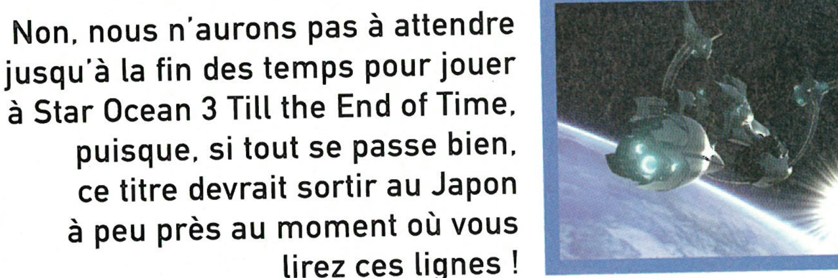


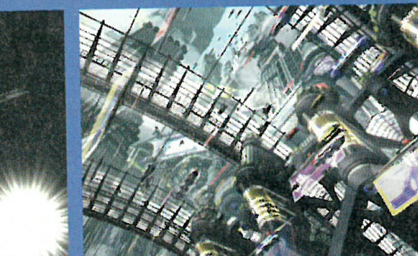
Pour savoir si un jeu est jouable sur Xbox *Live*, vérifiez la présence du logo Xbox *Live* sur la boite.

XBOX LIVE JOUABLE EN LIGNE

Quand Enix fait du Square

Star Ocean 3 contiendra quelques séquences cinématiques en images de synthèse particulièrement impressionnantes techniquement. Je précise bien « techniquement », parce que d'après ce qu'on a pu voir, ça ne devrait pas s'avérer spécialement marquant d'un point de vue artistique. Exactement comme une cinématique Square, en fait...







Non, nous n'aurons pas à attendre jusqu'à la fin des temps pour jouer à Star Ocean 3 Till the End of Time, puisque, si tout se passe bien, ce titre devrait sortir au Japon à peu près au moment où vous lirez ces lignes !

Star Ocean 3 Till the End of Time

Éditeur : Enix
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : 27 février 2003
Sortie en Europe : N.C.

Dans les studios de tri-Ace, le développement de Star Ocean 3 Till the End of Time semble toucher à sa fin. Pour notre inimitable Greg comme pour des centaines de milliers de vrais fans de RPG made in Japan, une longue et insoutenable attente va donc se terminer. Oui, mesdames et mesdames, SO3 devrait figurer dans notre rubrique Zoom — sous l'étiquette « les sorties Japon » — le mois prochain. En fin de texte, un nom, celui de Greg. En haut de la page, une note sur 10, sans doute très, très élevée, peut-être maximale même, parce qu'il faut quand même savoir que Greg est un pote d'Isanori Yamagishi, le producteur de SO3 et, surtout, parce que Greg est un vendu : en échange de bonnes notes à leurs jeux, les éditeurs nippons lui offrent des t-shirts, des tonnes de jeux, des consoles, des voyages au Japon et moult autres choses encore plus incroyables que nous préférons garder sous silence... Mais non, détendez-vous, je plaisante là ! C'est pas vrai pour les t-shirts ! Bon, ben avec tout ça, je n'ai plus vraiment assez de place pour vous parler des trois systèmes de Skills que sont le Battle Skill, le Status Skill et le Tactical Skill, ni de la fantastique beauté graphique de ce véritable RPG nouvelle génération... Greg se chargera sans doute de le faire le mois prochain, à condition que, cette fois, Enix parvienne à respecter la date de lancement...



La beauté des décors, la classe des effets spéciaux... ça déchire sauvage à tous les niveaux !



Ce titre devrait devenir le meilleur RPG de la PS2.





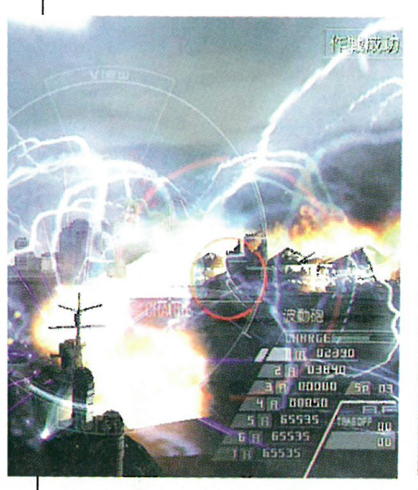
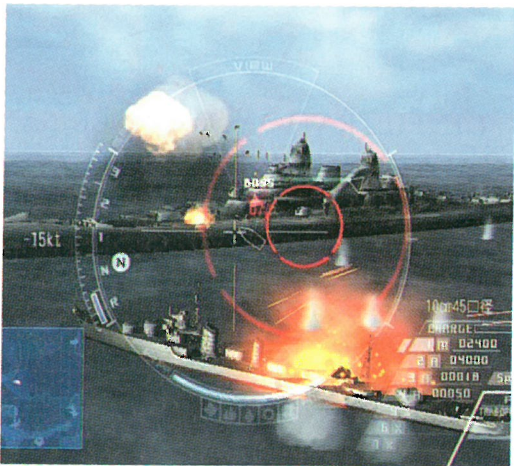
SO3 propose des scènes de combat en 3D temps réel très dynamiques.

2003, l'odyssée de Star Ocean



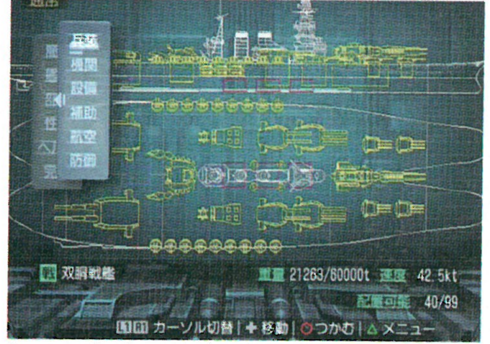
Au Japon, tout le monde s'attend à ce que Star Ocean 3 réalise un carton commercial. Du coup, contrairement à ses habitudes, Enix n'a pas hésité à dépenser des brouettes de yens afin de réaliser un spot télé qui marque les esprits. Une nouvelle vedette du petit écran fringuée en spationaute, des décors filmés dans un sanctuaire au Portugal, un staff venu des quatre coins du monde et une chanson interprétée par la chanteuse populaire nippone Misia... il faut vraiment s'appeler Enix pour se permettre tant de dépenses par les temps qui courent. Quant au résultat, on a pu le découvrir en avant-première et, franchement, c'est réussi visuellement mais ça manque prodigieusement d'imagination : une énorme louche de *2001 L'Odyssée de l'Espace*, deux cuillères de « kawaii » avec des anges qui viennent papillonner autour du scaphandre de l'héroïne et... et en gros c'est tout. Enfin bon, ça devrait quand même avoir pas mal d'impact à travers les lucarnes nippones, alors...

Kurogane no Hôkô 2 Warship Gunner

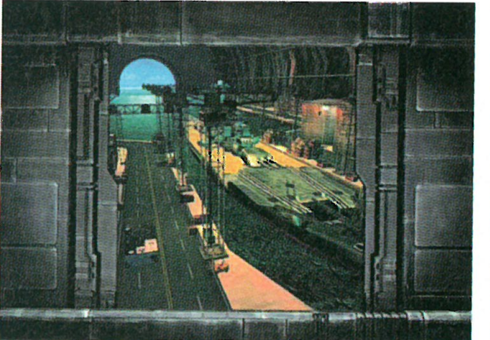



Au top de sa forme, Koei nous annonce un tout nouveau jeu d'action sur PS2. Cette fois, il s'agit de batailles de cuirassés en 3D temps réel. L'action se déroule dans un monde virtuel et fait de vous le capitaine d'un bâtiment de guerre. Tout au long du jeu, vous allez devoir partir accomplir vos missions, lesquelles s'illustreront par la variation de leur nature et de leur difficulté. Il vous faudra préparer vous-même votre navire en imaginant ses plans et en assurant sa conception, de manière à disposer des installations les plus appropriées. Missions nocturnes (assaut d'un aéroport situé en bord de mer), missions par tempête (entrée dans un port ennemi en vue de détruire les bâtiments à quai), etc., vous allez avoir de nombreuses occasions de faire hurler votre surpuissante artillerie navale.

Éditeur : Koei • **Machine :** PlayStation 2
Sortie au Japon : Printemps 2003
Sortie en Europe : N.C.



La conception de votre cuirassé : une opération à ne surtout pas prendre à la légère.



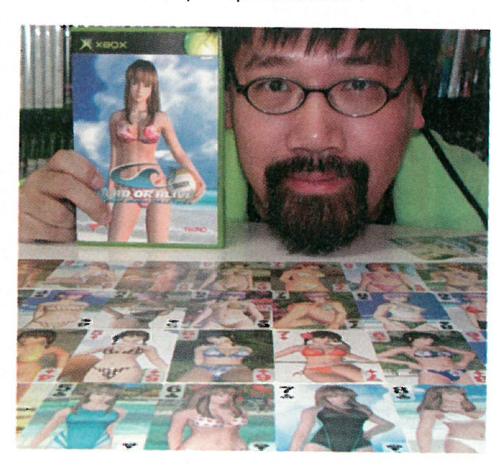
Un jeu d'action en 3D au thème assez inhabituel, qui s'avère en fait être l'adaptation luxueuse d'un titre PC.



Comme à son habitude, Koei a préparé quelques cinématiques en images de synthèse.

Le mot de Famitsu

Amis Français, bonjour ! Sur la photo de ce mois-ci, je suis bien entouré avec les cartes de Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball que l'on obtenait en nombre limité en achetant le jeu. Il s'agit de la réplique des cartes de charme utilisées dans la partie casino de ce titre : qu'en pensez-vous ? Vu que chaque carte est différente, il s'agit d'un objet très rare ! En parlant de DOAX, il a finalement dépassé au Japon les 100 000 pièces vendues, et va encore continuer à se vendre ! Alors qu'il n'y a que 350 000 Xbox au Japon, DOAX est la seconde meilleure vente de cette console après DOA3. Je ne sais pas si l'on peut s'en réjouir sachant qu'il a battu Halo et ses petits 80 000 exemplaires, mais en tout cas, cela faisait bien longtemps qu'un jeu Xbox n'avait pas connu un tel succès ! J'ai pris tout à l'heure l'exemple de DOAX et de son jeu de cartes, mais il n'y a pas que lui, et les Japonais sont vraiment des joueurs qui aiment les produits dérivés ! Et en particulier tout ce qui est « limité » et « collector ». Prenons par exemple le cas de la GBA SP. Le jour de sa sortie, elle sera disponible en pack avec Final Fantasy Tactics, dans une couleur blanche inédite, disponible uniquement en pré-commande dans les supérettes Seven Eleven et quelques rares autres magasins. Et pourtant, les réservations étaient complètes en quelques instants ! La PS2 aussi connaît à nouveau les affres d'une édition limitée avec trois nouvelles couleurs pour fêter la 50 millionième console vendue. Les Japonais se font tout le temps avoir avec tout ce qui est « limité », car beaucoup d'entre nous ont la fibre collectionneuse... Sur PS2, le jeu Operator's Side de Sony a eu très bonne presse, même s'il n'a pas été vraiment très demandé dans les magasins. Il ne s'en est vendu que 30 000 exemplaires, mais vu qu'il s'agit de la totalité de la production... L'ambiance du jeu est très bonne, et on pourrait croire que ce qui se passe à l'écran est vrai. Pour moi, c'est une réussite. Le problème, c'est qu'il n'y a plus de micros en magasin et qu'il faudra plusieurs mois pour pouvoir en produire à nouveau. Quel gâchis ! Après le Voice Chat sur Xbox, l'utilisation du micro dans les jeux vidéo deviendrait-elle à la mode ? Après tout, aux États-Unis, SOCOM a eu un grand succès, et au Japon, la série des Seaman s'est écoulée à 800 000 exemplaires. Mais en fait, les Japonais sont tellement timides que peu d'entre nous parviennent à « Voice Chatter » correctement. Et vous en France, qu'en pensez-vous ?



RÉSERVÉ À CEUX QUI ONT L'INFILTRATION DANS LE SANG.



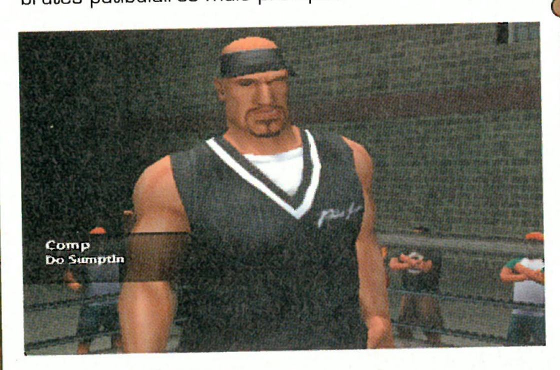
Def' Jam Vendetta



Éditeur : EA Sports Big
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Avril 2003

On savait que les rappeurs aimaient se flinguer en pleine séance de répétition ou à la sortie des clubs. Désormais, ils règleront virtuellement leurs comptes sur un ring de catch à base de « pow pow pow » !

Y a pas à dire, le label EA Sports Big est toujours sur la brèche. Après avoir annoncé la suite de NBA Street, la branche « alternative » d'Electronic Arts revient à nouveau à la charge avec cette fois un jeu de catch. Toutefois, à l'inverse des productions habituelles, Sting, Hulk Hogan, l'Undertaker et les autres stars de la WWE (eh oui, « E » !) ne font pas partie des effectifs ! Ils ont tous été remplacés par une bonne petite douzaine de rappeurs parmi lesquels Scarface, Ludacris, DMX, Method Man, Redman, N.O.R.E. auxquels viendront s'ajouter une trentaine de brutes patibulaires mais presque.



Dans ta scarface !

Le gameplay de ce « bourre-pif » à l'atmosphère très Fight Club nous a en tout cas agréablement surpris : les animations sont fluides, le character design est une franche réussite et les techniques de combat en mettent véritablement plein la vue (chaque combattant dispose de « spéciales » surpuissantes !). La maniabilité n'est pas en reste, grâce notamment à un timing hyper précis. Un vrai régal sur les projections et les enchaînements de chopes et les contre-chopes. Les déplacements sur le ring ne posent aucun problème. Cette remarque vaut également pour les techniques dans les cordes ou dans les coins. À part ça, le communiqué de presse fait état de plus de 1 500 mouvements, des dizaines de coups spéciaux. Def' Jam Vendetta proposera en outre plusieurs modes de jeu dont un mode Story dans lequel il sera possible de faire évoluer les caractéristiques de son gangsta-gladiateur, un mode Multijoueur pouvant accueillir jusqu'à quatre catcheurs et d'autres trucs sympas mais plus classiques (survival, etc.). Comme ce fut le cas pour Espion pour Cible, EA Sports Big a confié le développement de son bébé à deux équipes différentes, à savoir AKI Corporation, un studio nippon à qui l'on doit de nombreux jeux de catch (notamment WWF No Mercy sur N64 !), et aux petits gars de NBA Street. Évidemment, l'intégralité de la bande-son est assurée par les grandes stars américaines du hip-hop. Mouais, faut aimer ; perso j'aurais préféré du bon métal, mais bon, les goûts et les couleurs... Un jeu de catch qui s'annonce fun et fédérateur, voilà qui est étonnant. Test très bientôt, yo men !

Willow

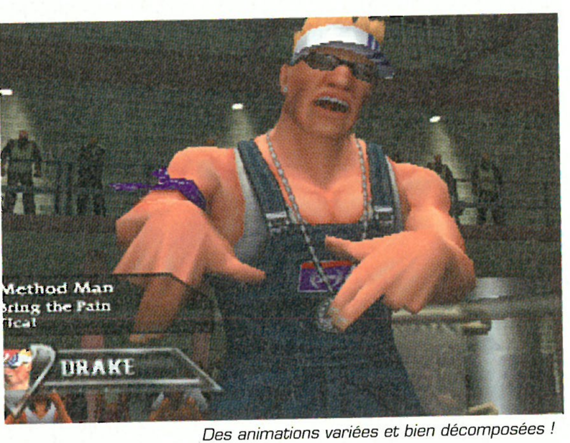


Pour une fois, les timings sont super précis, on contrôle vraiment ce qu'on fait !



Des coups qui font mal, très mal... Zy av' lâche oim !





Des animations variées et bien décomposées !

Les combattants ont vraiment la classe.

en bref



UN RACHAT QUI BANQUE

Des étudiants du laboratoire informatique du MIT ont racheté 158 disques dur d'occasion pour 1 000 dollars. Résultat des courses : en fouillant un peu, ils ont récupéré plus de 5 000 numéros de cartes de crédit, des bilans médicaux, et même le disque dur d'un distributeur de billets avec toutes ses transactions ! Je ne parle même pas des images lubriques qui, évidemment, traînaient ici et là...

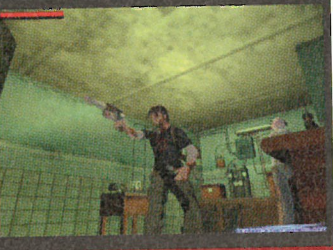


Télex

Pour admirer un trailer de Resident Evil Online, sur PS2, vous pouvez downloader la vidéo située ici : www.capcom.co.jp/movie/net-bio/320.MPG (22,8 Mo).

L'ANGE DU NET

Dans notre grande série « les liens cachés du Net », je vous propose une vidéo making of concernant Tomb Raider : L'Ange des Ténèbres. C'est filmé d'une façon assez curieuse et décalée, et rien que pour ça, ça vaut le coup d'œil... ftp://ftp.eidos-france.fr/pub/fr/tomb_raider_aod/videos/makingof_fr.zip (29 Mo).

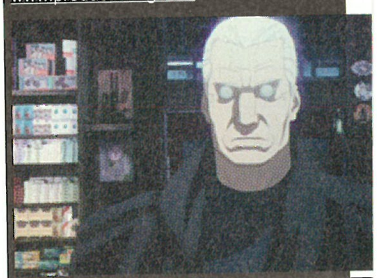


Télex

La fête de l'Internet, grand-messe orchestrée un peu partout en France, aura lieu du 17 au 23 mars prochain. But du jeu : y initier le plus de monde possible. www.fete-internet.fr

FANTÔME DANS LA COQUILLE 2

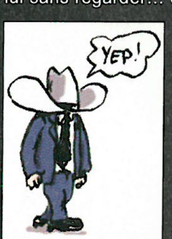
La suite du fantastique *Ghost in the Shell*, sous-titrée « Innocence », est désormais prévue au cinéma, au Japon, pour le printemps 2004. Toujours réalisé par Mamoru Oshii, le film sera produit par I.G. (Patlbor, Jin-Roh, Blood...) et coproduit par les studios Ghibli, que l'on ne présente plus. Bref, ça sent l'anime d'exception, et on a tous hâte de voir ce que ça va donner ! www.production-ig.com



en bref

TRONCHOS DE WINNERS...

Les Darwin Awards, qui saluent les morts les plus stupides de l'année, ont désormais leur Top 2002. On y trouve notamment l'histoire du gars qui fuit la police, tire derrière lui sans regarder... et se met une balle dans la tête. Ou celle du gars qui a tenté d'ouvrir une grenade avec sa tronçonneuse. Pour un peu, le Texan qui a failli s'étouffer avec un bretzel aurait pu être nommé. Mince... www.darwinawards.com



Télex

Le Vatican aurait ordonné aux prêtres de ne pas utiliser Internet pour écouter les confessions de leurs ouailles, par peur du piratage. Les voies d'Internet sont effectivement bien pénétrables...

EA SE « SOUL » AVEC NAMCO

C'est Electronic Arts qui éditera Soul Calibur II en France. Rappelons que le jeu est prévu sur PS2, Xbox et GC (édité lui par Nintendo), qu'il tue sa maman graphiquement, et qu'on ne sait pas trop quand nous aurons droit à une version PAL. En ce qui concerne le Japon, le jeu est en tout cas prévu pour fin mars, et pour les États-Unis, c'est en août que ça se passe.



Télex

Un trailer de Pro Beach Soccer, prévu en avril sur tous les supports, est disponible à l'adresse suivante : www.probeachsoccer-game.com (26 Mo). Ça baboule !

SINGER PRÉSENTE...

On aura tout vu... En raccordant votre Game Boy à cette machine à coudre IZEK, de chez Singer, vous pouvez sélectionner des motifs, qui peuvent ensuite évidemment être cousus. On n'arrête pas le progrès ! Bon, ça coûte cher – 239 $ (221 €) – mais si ça peut inciter les filles à jouer aux jeux vidéo... www.singershop.com/cgi-bin/singer/browse.html



Silent Hill 3



Éditeur : Konami
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Mai 2003

À en croire le Team Silent, la « colline du silence » n'a pas encore révélé tous ses secrets. Attendue comme le messie, cette suite met en scène un nouveau personnage qui va vivre un voyage au bout de l'enfer. Une fois n'est pas coutume, les frissons seront garantis et le chemin de croix promet d'être long.



L'année 2003 porte bien son nom avec des « troisièmes volets » qui affluent dans tous les genres. Un des plus attendus est bien sûr Silent Hill 3 qui, selon Konami, promet de nous emmener une fois de plus aux confins de l'horreur. Connaissant l'équipe de Team Silent, on peut leur faire confiance pour qu'ils tiennent parole. En effet, les développeurs d'Innear Fears se sont mis au boulot immédiatement après la fin du deuxième volet pour travailler d'arrache-pied sur cet opus. En écoutant les commentaires et les remontrances des joueurs, ce titre devrait donc être le plus abouti de la série. Allant encore plus loin dans l'horreur, le morbide, le malsain et tout ce qu'il y a de plus glauque, notre petit cerveau est à cent lieues d'imaginer ce que ce volet nous réserve. Heather, la nouvelle héroïne, va nous faire vivre un cauchemar des plus réels. L'univers sombre et embrumé propre à la série va une fois de plus servir de paysage où les rencontres malfaisantes et les combats contre des créatures démoniaques et visqueuses s'annoncent d'ores et déjà « rugueux ».



Cette échelle serait-elle annonciatrice d'une véritable descente aux enfers ?

Folie meurtrière dans l'ombre de la nuit

Mais la mayonnaise ne pourrait pas prendre si le talentueux Akira Yamaoka ne se chargeait pas une fois de plus des mélodies toujours aussi angoissantes. En plus des trailers téléchargeables sur le Net, plusieurs pistes musicales sont également disponibles et vous donneront un premier aperçu de cette ambiance cinématographique où les râles, les cris et les gémissements seront légion. Et de l'ambiance, il y en aura à revendre. Avec des monstres encore plus singuliers, des énigmes et des puzzles bien retors, de nouveaux personnages torturés et énigmatiques, ce titre devrait porter le « survival-horror » à son paroxysme. Sans oublier les univers altérés qui seront encore de la partie pour entrer de plain-pied dans un monde où l'angoisse est le maître mot. Afin de se réveiller de ce cauchemar, Heather aura la fameuse lampe torche chère à la série et de nombreuses armes plus ou moins puissantes (revolvers, fusils, mitrailleuses !...). Enfin, et grâce à leur expérience acquise au fil des titres, les développeurs nous promettent de nouveaux effets spéciaux, de la pluie et des formes organiques inquiétantes qui infesteront les nombreux environnements du jeu. Au regard de ces quelques photos, le sang risque donc de couler à flots, les murs suinteront la peur et porteront les stigmates de la souffrance, les couloirs interminables mèneront tout droit en enfer et les décors, en intérieur comme en extérieur, seront les représentants fidèles d'une existence où le moindre semblant de vie n'est destiné qu'à une mort certaine. Bref, attendez-vous à découvrir prochainement le titre le plus insalubre de la PS2. Que les détenteurs de Xbox se rassurent : Silent Hill 3 devrait voir le jour début 2004 sur la console « à Billou ».

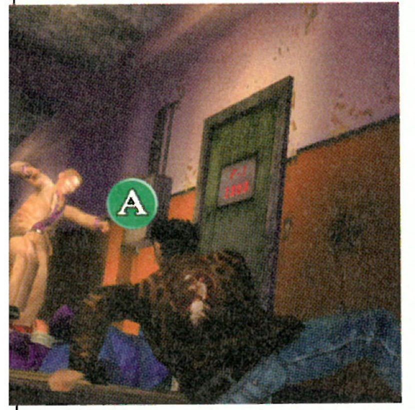
Mister Brown

Le genre de bouffe typique que Kendy s'envoie tous les midis vers 17 heures !

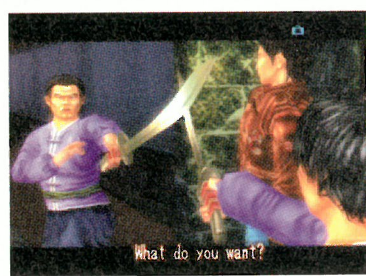




Plans de maison et autres documents laissés par l'ombre des habitants vous permettront peut-être de percer le mystère.


Les scènes d'action et les QTE sont bien plus nombreux que dans le premier épisode.

À l'origine réservée au marché des gentils sauveurs de l'humanité, cette édition Xbox de Shenmue II verra finalement le jour également en Europe. Au programme, pas grand-chose de neuf pour les fans qui auraient déjà parcouru l'aventure sur Dreamcast…





Shenmue II



Éditeur : Microsoft
Machine : Xbox
Sortie en Europe : Fin mars 2003

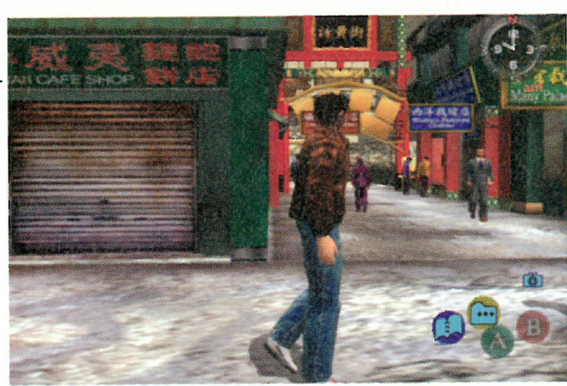
Ne vous attendez en effet à aucun ajout dans le scénario, les scènes cinématiques, les dialogues, QTE et autres bastons Free Battle : dans son déroulement, cette version Xbox est en tous points identique à la mouture Dreamcast, sortie chez nous depuis un bon bout de temps maintenant ! Le but est de proposer aux retardataires un grand jeu d'aventure, et au passage d'introduire et de poursuivre la saga sur la console de Microsoft… C'est en tout cas ce que laissent entendre les derniers échos (cf. Brèves) ! Vous trouverez ici quelques petites différences, dont la plus importante tient dans les nouveaux doublages en anglais (la version DC était sortie en japonais sous-titrée anglais, souvenez-vous…), ainsi que la compilation de l'intégralité du jeu sur un seul et unique DVD-Rom. Notez que les doublages anglais sont de plus ou moins bonne facture, selon les personnages, mais qu'ils restent tout de même assez soignés. Voilà, pour le reste maintenant, il ne s'agit réellement que de détails…

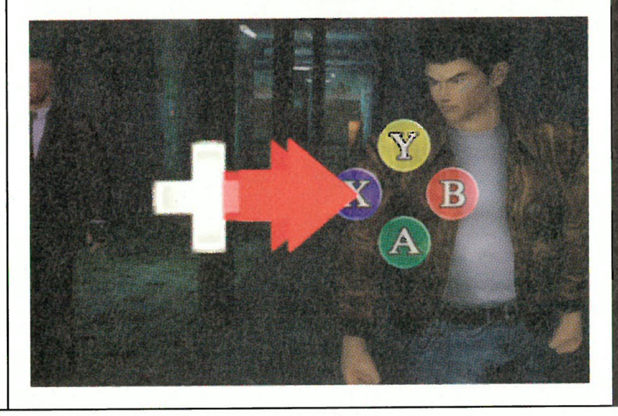
Un portage un brin optimisé

D'un point de vue technique, cette version est quasiment identique à la mouture Dreamcast, avec tout de même les quelques ralentissements supprimés, ainsi que des effets de glow et de blur rajoutés durant la nuit et les combats. Question gameplay maintenant, on note l'apparition de filtres, qui permettent de décolorer l'image en appuyant sur un bouton… Super ! Il est également possible de prendre des photos à tout moment, pour les conserver sur le disque dur et gagner des petits bonus sympas, comme des petites bandes dessinées centrées sur certains personnages. Bref, pas grand intérêt pour ceux qui ont déjà joué à Shenmue II sur Dreamcast… Cela dit, pour les autres, il faut bien admettre que ça n'a pas du tout vieilli graphiquement et que l'aventure est toujours aussi géniale… Tout du moins si vous avez joué au premier épisode, ou bien si vous avez vu le film qui en est tiré. On ne sait d'ailleurs pas encore si ce dernier sera inclus avec le jeu sous forme de DVD vidéo bonus, comme c'est le cas aux « Zétazunis », mais voilà qui représenterait un petit plus non négligeable. Notez enfin que le jeu devrait être « en partie » traduit en français, sûrement dans les menus et le calepin comme à l'époque sur Dreamcast. Voilà, on vous en dit plus là-dessus très bientôt, normalement dès le mois prochain.

Julo


Le nouvel effet de blur est un peu trop prononcé durant les combats, mais apporte beaucoup de classe visuelle.





en bref



LE FRAG COLLECTIF DU MOIS

Depuis des mois, au Malawi, en Afrique, on parle de vampires qui viennent récupérer le sang de leurs victimes, la nuit. Résultat de la rumeur : des villageois affolés ont battu à mort deux hommes soupçonnés d'être des vampires, ils ont failli lyncher trois prêtres en visite et ont brûlé le camp d'une organisation d'aide humanitaire, censé être un quartier général maléfique.



Télex

Sony confirme son partenariat avec l'UEFA Champions League, et ce jusqu'en 2006. On va donc continuer à voir pendant un moment des panneaux PlayStation dans tous les stades d'Europe…

SAM FISHER RAPETISSE

Splinter Cell débarque sur GBA. Non, non, ce n'est pas une blague. On nous promet une ambiance aussi immersive et des décors aussi fouillés que sur Xbox (enfin presque, on va pas chipoter hein). Bon, non, sérieusement, on n'a pas trop d'infos sur le produit, mais en tout cas, on peut vous montrer des photos. Enfin, une en tout cas. De toute façon, elles se ressemblent toutes, donc pas de regrets…

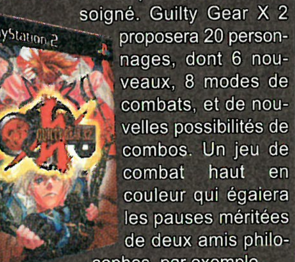


Télex

Avec un chiffre d'affaires de 7,43 milliards d'euros en 2002, la Française des Jeux se porte bien. Sa croissance est de +6 % sur un an. Loto et jeux de grattage semblent être les impôts indirects préférés des Français…

LE SURSAUT DE LA BASTON 2D

La suite du très défoulant Guilty Gear X arrive fin mars sur PS2. Une bonne nouvelle car le premier épisode, déjà, était plutôt réussi esthétiquement et assez soigné. Guilty Gear X 2 proposera 20 personnages, dont 6 nouveaux, 8 modes de combats, et de nouvelles possibilités de combos. Un jeu de combat haut en couleur qui égaiera les pauses méritées de deux amis philosophes, par exemple.





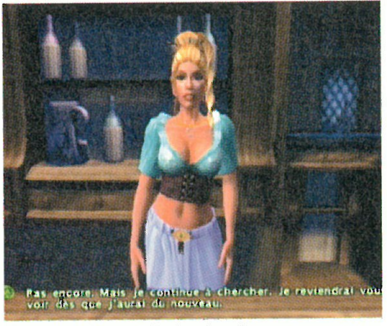
Baldur's Gate Dark Alliance

Sorti en décembre 2001 sur PS2, Baldur's Gate Dark Alliance faisait découvrir l'univers AD&D d'un point de vue action plus que RPG, par rapport à ses illustres prédécesseurs PC. Il aura fallu plus d'un an pour que la version Xbox se pointe… et pourtant, il n'y a aucune différence. Graphiquement parfaitement semblable (donc très réussi), ce titre plutôt bien ficelé permettra aux possesseurs du radiateur noir et vert de se lancer dans le hack & slash le plus pur. Assez difficile mais plutôt court, BGDA nous avait bien plu à l'époque, et il ne semble pas avoir pris une ride depuis. La version GameCube est également prévue à une date similaire, mais nous n'avons pas pu y goûter pour l'instant (les photos de ces pages sont extraites de la version Xbox). Avec un bon test des familles, on pourra mettre à jour d'éventuelles différences, qui, je dois bien l'avouer, ne m'ont pas sauté aux yeux avec cette version preview… mais qui sait, j'étais peut-être à l'ouest d'Eden.

RaHaN

Éditeur : Interplay/Black Isle Studios • Machine : Xbox
Sortie en Europe : Mars 2003

Pour les purs et durs du jeu de rôle papier, il faudra être indulgent : le jeu prend quelques libertés par rapport à son aîné.



La modélisation et l'animation des personnages, autant pendant le jeu que pendant les cut-scenes, est encore très actuelle.





Amasser or, points d'expérience et matos d'aventurier : un principe simple et « addictif ».

Rayman 3 Hoodlum Havoc



« La belle Angel » fait encore des siennes et ne rate jamais une occasion de passer pour un demeuré. Pas plus tard qu'hier, en arrivant à la rédac, il lance à Kendy, Julo et moi : « Mais pourquoi vous jouez tous à Rayman ? » Petit détail, Angel n'avait pas remarqué que nous étions tous sur des consoles différentes. Et, au cas où il ne s'en serait pas encore aperçu, il y a une « légère » différence (de taille notamment) entre les trois consoles ! En revanche, là où il ne s'est pas trompé, c'est que Rayman 3 est identique quelle que soit la plate-forme (euh, pas sur GBA !). Cette version Xbox possède donc les mêmes qualités que sur PS2 et GC. Les environnements sont d'une profondeur incroyable et dotés d'une profusion de textures qui rendent ce titre immersif à souhait. Par ailleurs, Rayman possède un panel de coups et d'acrobaties plus exhaustif que jamais pour se défaire des nombreux ennemis qui infestent cet univers entièrement en 3D. Le seul reproche que l'on puisse formuler se situe au niveau du système des caméras qui masque parfois certains éléments du décor. Tout le reste est excellent et l'on ne peut s'empêcher de rire en écoutant les commentaires des protagonistes. De l'humour, de la joie et de la bonne humeur, voilà ce qui vous attend également sur Xbox. Rayman fait donc carton plein et réussit sa passe de trois avec Hoodlum Havoc. À moins d'une catastrophe naturelle dans les studios d'Ubi Soft, le test du mois prochain ne sera qu'une simple formalité.

Mister Brown

Éditeur : Ubi Soft • Machine : Xbox
Sortie en Europe : Mars 2003





Certains niveaux bonus sont assez psychédéliques !



En martelant l'interrupteur avec le poing, Rayman pourra faire monter cette plate-forme.

en bref



LA TÊTE DANS LE TROU

Une Sud-Africaine qui faisait tranquillement son jogging a tout à coup été attaquée par une autruche, certainement vexée de voir un autre animal sur deux pattes courir aussi vite qu'elle. L'autruche a attaqué une fois, deux fois, mais à la troisième fois, la jeune femme s'est énervée et a crié : « Je vais te tuer ! » Elle a alors étranglé l'autruche à mains nues…

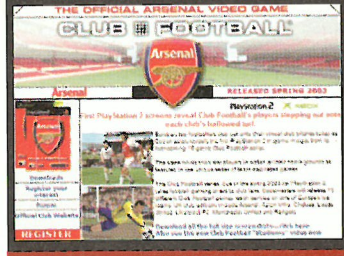


Télex

Une rumeur évoque déjà une suite à Metroid Prime, qui serait en cours de développement et proposerait un mode Multijoueur. Nous, on veut jouer au premier déjà !

CHRIS ET LE FOOT…

Codemasters est fier de nous annoncer que son dernier bébé, Club Football, se porte bien et fait ses premières dents. Les premières images du jeu sont désormais visibles sur leur site officiel, ainsi qu'une vidéo qui nous montre à quoi vont ressembler certains stades mythiques, de l'AC Milan au FC Barcelone, en passant par celui de Manchester United. www.codemasters.com/clubfootball



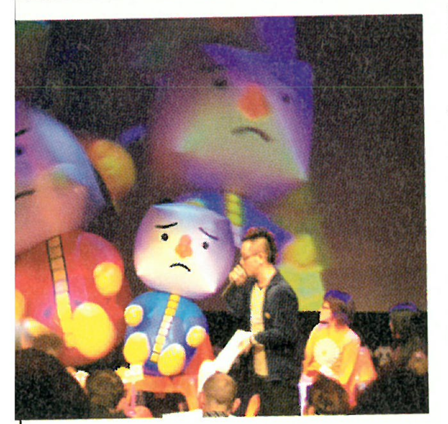
Télex

Le premier patch correctif pour console est apparu. C'est la Xbox avec Unreal Championship qui hérite du bébé. On va moins se moquer des joueurs PC dans pas longtemps…

WANADOO JOUE PLACÉ

Wanadoo et Tecmo confirment la date de sortie de Rygar : The Legendary Adventure sur PS2 en Europe : vous pourrez latter du monstre légendaire le 14 mai 2003. Je profite de cette brève qui me sert surtout à placer une jolie photo du jeu, un peu fleur bleue, pour rebondir sur le fait que Tecmo s'est également associé à Microsoft Game Studios, et que Project Zero est bientôt prévu sur Xbox. Voilà…





Le logo Gamehotel s'inscrit par intermittence sur l'écran du minuscule auditorium, noyé dans les projections psychédéliques des VJ de Devil Robots. À l'initiative de TNC Networks, société d'événementiel, cette série de conférences vise à un défrichage en règle de la « culture pop-ludique ». Les intervenants tenteront ici un grand écart audacieux : offrir au public une vision compréhensible des tendances les plus pointues du média.

To Joy Pad

enjoy!

KIRI

Un Vibri dédicacé par la charmante Kiri Matsuura (encore merci à mon traducteur improvisé !).

Gamehotel

Peu spacieux mais fort chaleureux



Organisée autour du thème du personnage dans le jeu vidéo, cette première édition du Gamehotel aura vu défiler graphistes, game-designers et journalistes dans une ambiance détendue, avec en guise de fil rouge un concours délirant où chaque participant devait présenter en trois minutes son personnage favori : pour la petite histoire, c'est Kiri Matsuura qui rafla la mise grâce à son Mojibribon éminemment kawaï. Les quelques avaries techniques n'auront pas brisé la détermination du maître de cérémonie, Bruno Beusch, nouvel empereur du néologisme trendy (la culture pop-ludique, la mode-fashion…).

« Lâche ce portable, tu vas blesser quelqu'un ! »

De cette première, on retiendra surtout les incursions de Tom Soderlünd (It's alive) et Mathieu Castelli (Newtgames) sur les terres inexplorées du jeu sur téléphone mobile : loin de se cantonner aux resucées de Nibbler, les jeunes développeurs bousculent notre conception du gameplay en transformant la ville en vaste terrain de jeu. Botfighters, par exemple, s'apparente à un Quake grandeur nature où le texto aurait remplacé le Railgun : prenant en compte votre situation géographique, l'opérateur vous renseigne en temps réel sur l'emplacement des adversaires. On s'approche alors pour fragger l'ennemi à grands coups de SMS. Déjà populaire en Suède, ce titre aura eu le mérite d'animer les rues de Stockholm : imaginez deux yuppies qui se courent après en se menaçant de leur téléphone portable. Oui, je sais, c'est un peu la honte… David Cage de Quantic Dream (Omikron : The Nomad Soul) sera resté cryptique sur le contenu de son prochain titre, Fahrenheit. Un pari risqué pour le développeur français, Mr Cage ayant pour ambition d'ouvrir de nouvelles voies en termes de narration interactive. Les hybrides jeu vidéo/cinéma ayant rarement fait bon ménage, on lui souhaite bonne chance : espérons simplement que l'interactivité ne sera pas sacrifiée sur l'autel de l'innovation.

Un enthousiasme inébranlable

La zone d'ombre que traverse l'industrie aura été rapidement évincée sur le ton de la tragi-comédie : difficile de croire à une phase de creux face à l'enthousiasme d'invités, qui, tout en œuvrant à des projets très expérimentaux (et donc commercialement risqués), ne perdent pas de leur optimisme. La game-designer Kiri Matsuura de NanaOn-Sha (VibRibbon) reste par exemple enthousiaste quant à une possible localisation de son prochain titre, Mojibribon : l'attrait esthétique d'une interface basée sur la calligraphie suffira, selon elle, à attiser l'enthousiasme et la curiosité du joueur. Tetsuya Mizuguchi (Rez, Space Channel 5), grand absent de la soirée, aurait peut-être émis un autre son de cloche au regard des ventes injustes de son dernier chef-d'œuvre. Il sera de toute façon présent pour la deuxième édition du Gamehotel, les organisateurs comptant bien transformer l'essai pour faire de cette soirée un événement annuel.

Tristan





L'intégralité des interviews menées lors de cette première édition devrait être disponible sur www.gamehotel.net.

en bref



QUEL CRÊTE HEIN !



Un agriculteur de Crète a été condamné à quatre mois de prison pour violence sur une chèvre commise presque deux ans plus tôt. « L'acte » a apparemment été barbare puisque la pauvre bête en est morte. Dimitris Kiousis, 37 ans, s'était laissé aller suite à des disputes avec le propriétaire du troupeau de chèvres, estimant que les animaux broutaient dans son champ. D'où le pétage de plomb.

Télex

Animal Crossing, un petit jeu de gestion/vie virtuelle très réussi sur GC, ne sortira finalement pas en Europe. Argh ! Le deuxième épisode, en revanche, devrait voir le jour sous nos latitudes. Mais quand ?...

À MORT...

Death Crimson OX, du développeur nippon Ecole Software (mouarf, le nom !), est un jeu de tir qui vous place dans un univers futuriste et torturé, en 2010. Une ville est dévastée, elle se retrouve occupée par de mystérieux agents connus sous le nom de Subliminers, et vous tentez de les éliminer. Point. Death Crimson OX se distingue par ses modes de jeu un peu originaux (comme celui qui vous invite à terminer un niveau en tirant le moins de balles possible), et euh… c'est à peu près tout. Notez que le titre est déjà sorti sur Dreamcast.







« Tant que la ligne d'arrivée n'est pas franchie, il ne faut jamais crier victoire. » Stephane Peterhansel en a fait les frais cette année en catégorie voiture. Espérons que Dakar 2 ne suive pas la même voie. Pourtant, c'est assez mal parti pour que le jeu casse la baraque...



L'ensemble des véhicules flottent sur les pistes souvent ensablées.

Dakar 2



Éditeur : Acclaim
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Mars 2003

La 25e édition du Dakar-Telefonica vient à peine de se terminer et Acclaim en profite pour nous sortir sa 2e mouture de Paris-Dakar Rally, rebaptisé Dakar 2. Si l'on se réfère à la véritable course, ce nom est absurde puisque la ligne d'arrivée se franchit désormais en Égypte, à Charm el-Cheikh pour être précis. Heureusement, Acclaim a eu la bonne idée de conserver un tracé plus « fidèle » à la course d'origine, bien qu'il soit totalement imaginaire. Au volant de motos, de voitures et de camions, vous pourrez bel et bien traverser 7 pays à la topographie différente : France, Espagne, Maroc, Algérie, Mali, Mauritanie et Sénégal. En plus de leurs paysages bien rendus, ils regorgeront de pièges qui mettront à mal votre mécanique. En effet, la boue, le sable, le goudron, la terre et la poussière sont des revêtements qui nécessitent des styles de conduite bien distincts et certains réglages d'avant course pourront s'avérer payants. Malheureusement, à quelques jours de sa sortie officielle, de nombreux paramètres sont encore à modifier et à améliorer dans cette nouvelle édition.

Aucune approximation permise

Si son contenu s'est allégé, avec des véhicules en moins (les quads) et des vues manquantes (intérieure, cockpit) par rapport à l'ancienne version, Dakar 2 bénéficie d'environnements mieux travaillés.



Contrairement à d'autres jeux de sa trempe, Dakar 2 est l'un des rares à proposer du « hors-piste ».



Une course de Lego®, ça vous dit ?!

Les décors sont assez bien rendus et de nombreuses différences existent entre les paysages. Mais, à l'instar de son grand frère, cet opus révèle bien des faiblesses qu'il sera difficile de corriger puisque le temps, lui, est compté. Côté maniabilité, c'est la bérézina ! La vitesse des voitures est trop exagérée, les motos comme les camions se pilotent tels des Lego® et les animations font peine à voir ; quant aux bahuts, ils sont mal modélisés et beaucoup trop poussifs. Bref, aucun juste milieu n'a encore pu être trouvé pour espérer fournir un semblant de sensations. Sans compter les modèles physiques, inexistants, qui feront partir la plupart de vos engins en tonneau à la moindre erreur de trajectoire. En revanche, les tracés sont plutôt bien étudiés puisque les dépassements s'annoncent parfois très délicats, voire impossibles. Dans le même ordre d'idées, les fourches et les pistes parallèles présentent un intérêt certain afin de rejoindre un autre concurrent qui aurait pris la poudre d'escampette. De plus, certaines portions de routes ouvertes permettent le hors-piste à travers les herbes hautes ou les dunes. En résumé, Dakar 2 est pour l'instant un mix de bonnes idées et d'autres très mauvaises. Espérons simplement que le test nous surprendra agréablement et redonnera toutes ses lettres de noblesse à l'une des épreuves mécaniques les plus dures au monde. Dans le cas contraire, Dakar 2 se verra relégué dans les profondeurs du classement des jeux de course. Dernière précision, les amateurs de simulation peuvent d'ores et déjà s'orienter vers un autre titre, puisque Dakar 2 = 200 % arcade.

Mister Brown

en bref



DOWNTOWN COURT TOUJOURS

Ubi Soft annonce la sortie de Downtown Run sur PS2 et GC. Le jeu, prévu pour cet été au plus tard, sera porté sur l'arcade, avec 8 modes de jeu, 26 circuits (New York, Paris, Londres, Rome...) et 14 voitures. Les bolides seront officiels, et les amateurs pourront se mettre au volant d'une Audi TT, d'une Ford Mustang ou encore d'une New Beetle. Conduire de façon spectaculaire vous rapportera des points...

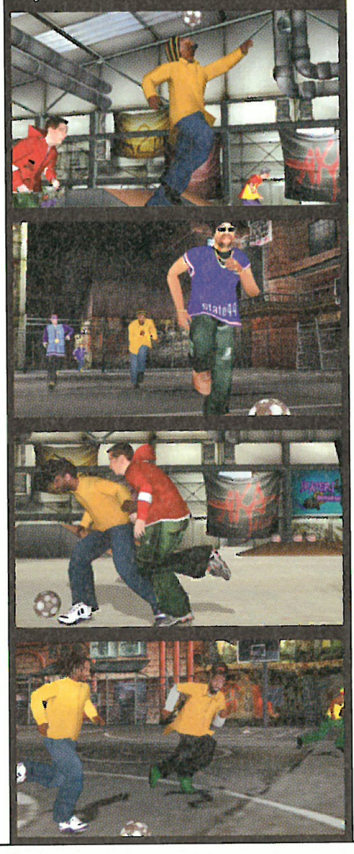


Télex

Acclaim a signé un contrat avec Disney Interactive lui permettant de créer un titre inspiré de la série télévisée Alias. Ce sera un jeu d'aventure/action à la 3e personne, prévu pour cette fin d'année.

YO BRO !

Urban Freestyle Soccer est un jeu assez amusant, prévu sur les trois consoles de salon du moment. Développé par Silicon Dreams, le jeu vous invite à participer à des matchs de foot à 4 contre 4 dans des environnements urbains très tendance. Vous incarnerez des mecs cool, avec dreadlocks, chaînes en or et lunettes noires. Zyva style... Rien d'étonnant quand on sait que les équipes sont en fait des gangs ! Un système de combos vous permettra de réaliser des figures inédites, ce qui sera certainement le principal intérêt du jeu.

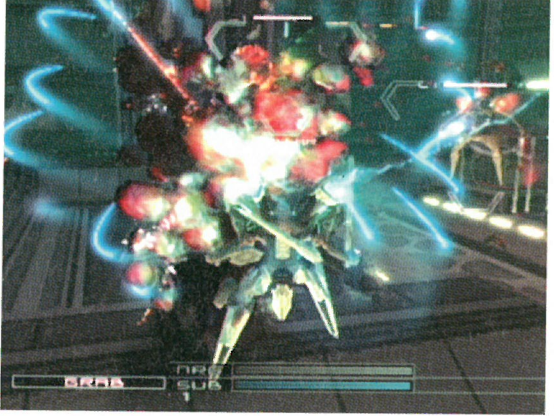


Z.O.E. The Second Runner



Éditeur : Konami
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Juillet 2003 (date non confirmée)

Fans de robots et autres transformations, en route ! Avec ce second volet de Z.O.E., Konami corrige les grosses erreurs du premier opus et offre l'un des cyber-jeux d'action/aventure les plus prometteurs de l'année !



Disponible au Japon, prévu le 12 mars aux États-Unis, et vraisemblablement pour juillet en France, Z.O.E. The Second Runner se fera attendre chez nous, mais ce sera pour la bonne cause, puisqu'il y aura selon Konami France des niveaux de difficulté supplémentaires, des stages en plus et d'autres surprises alléchantes. Espérons que l'attente en vaille la peine... Après une bonne soirée sur une version démo japonaise, on ne lui trouve qu'un seul et unique défaut : le héros s'appelle Dingo. Pour le reste, c'est du tout bon ! Alors qu'il prospectait du Metatron (source d'énergie prépondérante dans notre futur) sur Jupiter, Dingo tombe sur un étrange container, dans lequel se trouve une Orbital Frame exceptionnelle, Jehuty. À peine le robot découvert, voilà que la région est attaquée par les forces de Bafram, les armées de Mars opposées au gouvernement terrien. Aux commandes de Jehuty, Dingo fait la connaissance d'Ada, l'ordinateur de bord, qui lui indique que l'on cherche à la « récupérer » par tous les moyens. Après avoir zyeuté les commandes, Dingo décide de se laisser capturer afin de sauver ses collègues, incapables de se défendre face aux forces armées de Bafram. Que va-t-il se passer ? Pourquoi Dingo semble rompu au pilotage de robots de combat ? Quel est le but final de Bafram ? Que de questions laissées en suspens par le scénario !

Un grand sens du rythme

Techniquement, Anubis est bluffant. Non seulement les explosions donnent lieu à de sublimes effets graphiques, mais en plus, les tirs, les destructions de structures ou les simples chocs de matières montrent un affichage irréprochable ! Des combats magnifiques dans les glaciers où le moindre projectile provoque des déflagrations dans



Les séquences intermédiaires sont rapides et efficaces. Plutôt rassurant lorsque l'on voit à quel point les derniers jeux d'Hideo Kojima étaient loquaces.

lesquelles sont emportés des pans entiers du décor, on passe à des affrontements en milieu clos avec des chutes de débris, et surtout des particules en feu partout ! L'action est incroyablement rapide, et les nuées d'ennemis incalculables peuvent être détruites par grappes entières, dans de superbes, innombrables et très esthétiques explosions. En fait, ce second Z.O.E. nous oblige à trop de néologismes pour pouvoir décrire correctement l'effet que procure son style graphique. Métallisé, épuré de toute texture dans ses décors, Anubis est un patchwork de styles graphiques opposés mais ici très complémentaires. Captivant, il bénéficie en outre de superbes musiques et d'une ambiance très Gundam dans ses séquences animées, qui finiront de réconcilier animefans et accros d'action/aventure. Alors que le premier était assez décevant, ce second Z.O.E. risque bien de devenir une nouvelle référence du genre...

Greg

La vitesse des combats et l'incroyable capacité à accrocher des dizaines de cibles en une seule seconde font passer Panzer Dragoon pour une promenade de santé !



Attraper un ennemi pour se protéger de ses potes, voilà une application originale qui trouvera tout un tas d'utilités.



Le parti pris graphique du mélange des genres est une réussite esthétique !

en bref

JEU DE GUERRE

Trond Helleland, membre du Parti conservateur de la Norvège, a été filmé par la télévision nationale en train de jouer à un jeu de guerre lors d'un débat sur l'éventuel engagement de la Norvège dans une coalition dirigée par les États-Unis contre Bagdad. L'homme, qui préside une commission parlementaire, s'est excusé d'avoir été tenté d'utiliser son nouveau jeu alors qu'il vérifiait ses rendez-vous sur son ordinateur de poche.

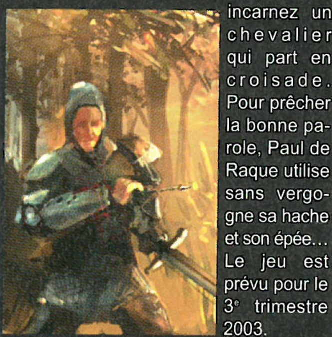


Télex

En Angleterre, une chaîne de télévision sur le Câble est dédiée aux téléphones portables. On y trouve les dernières sonneries à la mode, des jeux à télécharger... Cell phone powa ! www.tx1.com

TU SUES ED ?

Voilà un mariage d'intérêt intéressant... TDK Mediactive s'est en effet associé à 03 Games (un développeur basé à Uppsala, en Suède) pour la création de Templar, un jeu d'aventure/action dans lequel vous incarnez un chevalier qui part en croisade. Pour prêcher la bonne parole, Paul de Raque utilise sans vergogne sa hache et son épée... Le jeu est prévu pour le 3e trimestre 2003.



Télex

HP déconseille de taper des données confidentielles avec ses claviers sans fil. Des utilisateurs habitant près les uns des autres peuvent en effet voir s'afficher sur leur écran des informations tapées par leurs voisins !

PETITS MEURTRES ENTRE AMIS

La version PS2 de Die Hard : Vendetta, prévue pour on ne sait pas trop quand, proposera une nouveauté ultra-intéressante : le multijoueur. DHV sera riche d'une centaine de personnages jouables, et 14 terrains de jeu différents viendront égayer vos parties entre amis. Des armes amusantes seront disponibles (minigun, gant de boxe, pistolet de paintball...) pour les joueurs les plus originaux.



Après avoir descendu en flèche les Allemands dans Medal of Honor, le studio de développement 2015 se lâche cette fois sur les Vietnamiens en nous proposant un Doom-like sauvage sur fond de guérilla communiste. Aaaaaah Lénine, réveille-toi !


Il sera possible de bénéficier d'un support de véhicules terrestres.


Les décors du jeu retranscrivent avec beaucoup de réalisme les paysages asiatiques.

Men of Valor Vietnam



Éditeur : Vivendi Universal Games
Machine : Xbox
Sortie en Europe : 2004 (oui, c'est dans longtemps !)

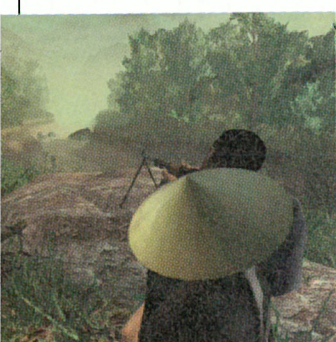
Quelle ironie du sort, on me refile Men of Valor : Vietnam, un jeu de guerre avec plein de « jaunes » fourbes à trucider dans la jungle. Heureusement, je ne me sens pas trop visé, vu que je suis d'origine cambodgienne ! Ça me rappelle d'ailleurs une histoire assez drôle. En fait, les développeurs de Viet Cong (un autre jeu de Take 2 exploitant le thème) étaient passés dans nos locaux il y a quelques mois pour présenter leur titre à nos truculents collègues de *Joystick*. Je peux encore voir la tronche désabusée des programmeurs à mon entrée dans la salle, alors qu'ils étaient en pleine séance de sniping de « Niaks ». Ils ne savaient plus trop s'ils devaient continuer à s'emballer ou jouer la carte de la discrétion. En tout cas, cela m'a bien fait rire intérieurement. Avec du recul, je me dis que j'aurais même dû leur monter une « cabane » pour me foutre de leur gueule... Bref, tout ça pour vous dire que Vietnam (à ne pas confondre avec Viet Cong de Take 2 !!!) va bientôt débarquer sur la Xbox, et que cela nous promettra, ludiquement parlant, beaucoup de frags et d'exploration dans des environnements exotico-romantiques.

Da MOHAA Killah !

Développé par le studio 2015, à qui l'on doit l'excellent Medal of Honor : Allied Assault, Vietnam bénéficiera de la technologie du moteur 3D d'Unreal Tournament, ce qui pourrait nous fournir au final une production en béton armé. Du côté des réjouissances, on devrait s'attendre à goûter aux habituelles options de jeu offertes par le genre du FPS. À savoir, une campagne solo bien ficelée ainsi qu'un mode Multijoueur qui exploitera à merveille les toutes fraîches capacités online de la Xbox, pour des parties endiablées en Coopération ou en Deathmatch. En tout cas, les développeurs nous promettent une intelligence artificielle des ennemis encore plus aboutie que celle que l'on peut trouver dans MOHAA, alors que ce dernier proposait déjà des réactions fort sympathiques en termes de ripostes ou de comportements de survie. Les missions regrouperont aussi des opérations de nature assez diverse pour nous tenir en haleine : de la destruction de matériels, de l'infiltration ou encore de l'assaut mis en scène avec brio. En résumé, Men of Valor devrait offrir aux amateurs de Doom-like de nouvelles sensations de jeu grâce à un background ultra-réaliste et tripant ! Malheureusement, il faudra encore patienter jusqu'à l'année prochaine avant de pouvoir en apprécier la véritable teneur ! Allez, d'ici là, on va se mettre en hibernation !

Kendy






Ce communiste fait le guet avec une certaine « zénitude » intrinsèque.

en bref



DE L'AIL POUR L'ILLUMINATUS

Mehmet Yildirim, député du Parti républicain du peuple turc, a rendu visite à l'ambassadeur des États-Unis à Ankara et lui a remis plusieurs gousses d'ail dont une boîte pleine pour le président américain. Il a expliqué que l'ail était bon pour le cœur et avait un effet tranquillisant. En revanche, bonjour l'haleine de chacal...



Télex

Le jeu Godzilla : Destroy all Monster Melee, déjà sorti sur GameCube, est désormais prévu sur Xbox. Ce titre étonnant de subtilité vous proposera de participer à des combats de créatures gigantesques en plein centre ville...

CASSE OUAT TU FAIS TIEPE !

Funeste destin que celui de Kakuto Chôjin. En effet, ce titre de combat Xbox attendu... puis finalement bien pourri a été retiré de la vente au Japon et aux États-Unis (il ne sortira d'ailleurs jamais en Europe). Pourquoi ? Apparemment à cause d'un personnage présentant des caractères religieux qui pourraient porter atteinte à certains croyants. Zuuuper... D'après Aruno, c'est surtout la piètre qualité du jeu qui expliquerait cette dérobade !



Télex

Un télex presto histoire de constater que les premières ventes de Devil May Cry 2 ne semblent pas rencontrer le même engouement que son illustre aîné (remarquez, vu sa qualité...). Ainsi, lors de sa première semaine d'exploitation, 299 317 exemplaires ont trouvé preneur. C'est beaucoup dans l'absolu et peu à la fois pour un titre aussi attendu...

L'OMBRE DU SOLEIL

À lui seul le soleil fait de l'ombre. Ainsi en ont décidé les développeurs de Shadow of the Sun. Dans ce jeu d'action/aventure prévu sur PS2, vous errerez dans un univers bien sombre où les vampires se la donnent grave. D'où un gameplay qu'on espère classe. En tout cas graphiquement, cela semble plutôt correct. À suivre donc...





Primal

Décidément, ils n'assurent pas une cahouète à Joypad. Incapables de faire un vrai test le mois dernier, même pas foutus de tenir leurs promesses ce mois-ci. Quelle bande de « tarbas », ces testeurs de deurm, et quel magazine tout nase, hein. Mais je raconte n'importe quoi moi, ha ha, c'est pas notre faute ! Ah ça non alors ! Au contraire même : on a eu le nez bien creux, puisque Primal a été repoussé au mois... d'avril. Évidemment, on aurait bien aimé être mis au courant de ce retard avant de boucler le numéro précédent, mais vous savez ce que c'est, dans le rush du bouclage, il était trop tard. Enfin, tout ça pour vous informer que cette fois, si tout se passe bien, nous pourrons vous offrir le test de Primal dans notre numéro 129 ! Enfin, si une grosse météorite venue du futur ne s'écrase pas avant sur nos têtes, hein, après tout on ne sait jamais. Enfin, j'me comprends.

RaHaN

Éditeur : Sony C.E.E. • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Avril 2003







Espérons que les combats de la version finale gagneront en intérêt.



Les sauts contextuels auraient pu être plus rapides... Évidemment, c'est pratique, mais ça casse un peu le rythme parfois.

War of the Monsters

Une vision apocalyptique de notre futur voudrait qu'après nous avoir colonisés, les aliens balancent des ondes radioactives sur toutes sortes d'insectes, animaux, robots. Les monstres issus de ces expérimentations ne trouveront rien de mieux à faire que de démolir leur environnement avec force bestialité. War of the Monsters canalise cette énergie destructrice pour nous servir un soft à la réalisation étonnamment agréable. Les actions s'annoncent fluides, malgré le fait que la version reçue souffrait de grosses lacunes. Passant outre ces menus désagréments, on laisse libre cours à ses pulsions les plus belliqueuses pour exploser son rival en utilisant tout ce qui nous passe sous la main : voitures, hélicoptères, antennes de télévision, morceaux d'immeubles, ces derniers se réduisent d'ailleurs en miettes avec moult fracas, accompagnés d'explosions et effets de lumière convaincants. Les affrontements se déroulent aussi bien sur terre que dans les airs suivant un rythme soutenu, à travers des environnements détaillés qui intègrent un nombre conséquent de figurants : êtres humains, différentes sortes de véhicules, qui donnent à l'ensemble une activité bouillonnante. Le hic étant que l'intérêt du jeu se révèle vite limité. Il ne s'agit que de détruire et de se battre, après tout !

Karine

Éditeur : Sony C.E.E. • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Avril 2003



Le plutonium, une fois ingurgité, permet de se fondre dans le paysage pour attaquer en fourbe.



Il est possible de détruire et d'utiliser de nombreux éléments du décor, antennes TV, pylônes, barres de fer, etc.

en bref



FER ET FLAMME

Murakumo, subtil jeu de combat où des robots se mettent sur la tronche dans des décors urbains futuristes, sort enfin en France en avril. Ce jeu Xbox de From Software fait figure de jolie démo technologique, avec ses effets visuels bluffants et son action non-stop. Les amateurs, friands d'Armored Core et autres Z.O.E., seront certainement ravis. Bref, on vous en reparle en temps utile.



Télex

L'Action Replay pour GameCube de Datel est censé être sorti le 18 février aux États-Unis. Plus de 1 000 codes devraient être inclus dans l'appareil. Quant au Free Loader, il est arrivé récemment ! Si, si ! Impressionnant...

MANGA POWA

Signalons la sortie, chez Pika Edition, de la collection Shonen, qui reprend le principe des mangas à suites (prépublication). Le premier numéro (290 pages, 6,95 euros) est sorti fin janvier et propose cinq séries : Young GTO, Turn A Gundam, Cyborg Kurochan, GetBackers et Fuli Culi. Ce genre d'initiative est rare, donc profitez-en ! Un nouveau numéro de Shonen est prévu le 25 de chaque mois en librairie.

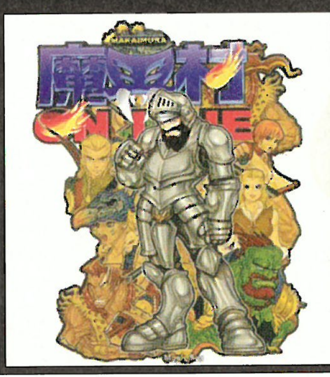


Télex

Savage, mélange de RTS et de jeu d'action, entre en phase de bêta-test. Si vous avez un PC et que ce genre de jeu vous intéresse, vous pouvez aller faire un tour ici : www.s2games.com (c'est en anglais).

ARTHUR IS BACK !

Son nom : Ghosts'n'Goblins Online. Incroyable, ils vont utiliser l'univers de ce vieux jeu d'arcade remis au goût du jour avec Maximo pour faire du RPG en réseau ! Le jeu proposera 11 personnages différents à choisir, et 6 « métiers » (archer, chevalier, vampire...). Ce titre devrait ensuite être adapté sur consoles.



en bref

UN COLIS PAS BANAL



Une habitante de North Pole, près de Fairbanks en Alaska, a été horrifiée de recevoir par la poste la jambe congelée de son défunt père. Lamara Lane compte porter plainte contre la société texane Identigene, spécialisée dans les tests ADN et responsable de l'envoi accidentel du colis, à laquelle elle entend réclamer un million de dollars au titre de dommages moraux.

Télex

Quatre titres arcade de Sega sont prévus pour mai sur GBA : After Burner, Out Run, Space Harrier et Super Hang On. Bon, ça a super vieilli mais au moins, ça tient ici sur une seule cartouche.

À TABLE !



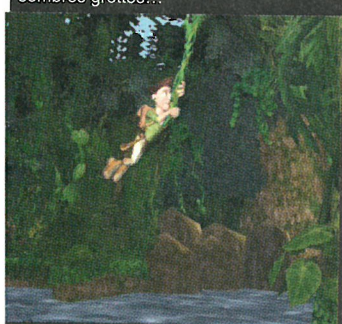
Tous les premiers samedis du mois, la Radio Ici & Maintenant (RIM – 95.2 Mhz FM) invite ses auditeurs à participer à un jeu de rôle radiophonique. Les thèmes abordés s'inspirent de romans ou de faits historiques. Celui du samedi 1er février, par exemple, s'inspirait de l'histoire des 3 mousquetaires, et le personnage principal était le Comte de Rochefort. Intéressant ! www.table-ronde.com

Télex

Capcom prévoit de sortir un jeu au titre amusant sur PS2 fin 2003 : Gregory Horror Show. Dans le jeu, vous incarnez un gamin qui doit s'échapper d'un hôtel hanté. C'est apparemment tiré d'un dessin animé.

ET TOI, ÇA BALANCE ?

Prévu pour l'automne sur toutes les consoles du moment, Pitfall Harry, de Edge of Reality, reprend la licence du légendaire jeu d'Activision. Vous y incarnerez ce chercheur de trésors un peu casse-cou qui se balade dans la jungle et affronte de multiples dangers. Une cinquantaine de niveaux sont prévus, dans des décors très divers : forêt tropicale, glacier immense, sombres grottes...



Vexx



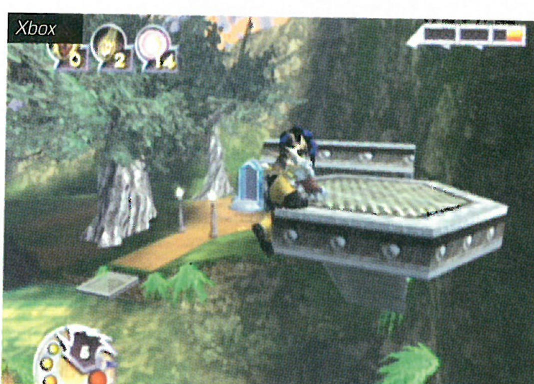
Éditeur : Acclaim
Machines : PlayStation 2 & Xbox
Sortie en Europe : Printemps 2003



Notre jeune héros utilise des gants d'acier pour trucider ses adversaires.

Vexx nous fut dévoilé voici un an dans les studios d'Acclaim au Texas, en même temps que le très bourrin Turok. Petite précision, l'équipe en charge du développement de ces titres n'est pas la même...





Comme beaucoup de héros en devenir, Vexx a connu un destin tragique. Issu d'une communauté pacifique et inventive habitant la planète Astara, son peuple a été réduit en esclavage et son grand-père occis devant ses yeux encore innocents. Du coup, notre jeune ami va tenter d'échapper à ses bourreaux pour mener à bien sa quête, venger la mort de son ancêtre. Certes, on a connu plus inspiré comme scénario. Pourtant, l'aventure pourrait bien se révéler plus consistante qu'il n'y paraît. Avec une sortie initialement prévue pour le début du mois de mars et retardée pour cause de « peaufinage », Vexx pourrait bien surprendre.

Astara, cité perdue mais animée

Vexx possède à lui seul un avantage certain : il est du genre charismatique. Sa petite bouille de teigneux affiche un regard perçant et sa dégaine de bad boy lui sied à ravir. Sa taille réduite est compensée par l'utilisation de gants spéciaux lui octroyant de nombreux pouvoirs. Rien de plus aisé pour lui que de gravir un mur ou de s'agripper à une paroi. Ses doigts ne sont peut-être qu'au nombre de quatre, mais l'acier qui les recouvre lui permet de les planter dans certaines surfaces. Ce sont des griffes acérées qui peuvent dès lors se déployer pour écorcher ses adversaires. Ces derniers ne sont pas sans rappeler les créatures qui peuplent le monde de Rayman. Vexx réagit au quart de tour pour atteindre sa cible, qu'elle soit terrestre ou sous-marine. Il est possible de frapper un adversaire de multiples façons, lui sauter sur la tête, asséner une rafale d'uppercuts ou un seul coup dévastateur. Mais ce n'est pas tout ! Au cours de son périple, notre jeune héros devra activer les flammes des âmes égarées et recoller les morceaux des cœurs symbolisant les habitants d'Astara décédés ou ceux encore sous le joug du machiavélique Yabu. La progression jongle entre plate-forme et phases d'action variées. Ce sont autant de mécanismes et d'obstacles qu'il faudra surmonter pour atteindre son but. Les niveaux sont vastes et semblent éviter les recettes éculées du genre. Il ne suffit pas de récolter des objets. Au gré de rencontres fortuites et saugrenues, il faudra affronter un sumo ou écarteler des aliens. Il est également possible de changer le cours du temps, mais pas d'une manière aussi stressante que Blinx, le risque étant que l'épopée parte dans tous les sens. Vexx pompe sans complexe dans des titres comme Soul Reaver, Rayman ou Mario. Une attitude qui risque de faire hurler dans les chaumières. Les néophytes, eux, trouveront en ce petit lutin un personnage complet au cœur d'une aventure dynamique que l'on souhaite pleine de rebondissements. Et nous, on attend une version définitive avec impatience !

Kendy

Vexx fait passer de nombreuses expressions sur son visage. À cet instant, il va se prendre une gauche en pleine poire.





Des mini-jeux, dont un assez déjanté avec une mise en scène musicale, ponctuent l'aventure.



L'univers de Vexx est jalonné de nombreux mécanismes à mettre en œuvre pour éviter de s'ennuyer.

Les Royaumes Perdus II





Katia est chargée une nouvelle fois de défendre le royaume d'Alanjeh contre les forces du mal.



Basé sur un système de combat original, Les Royaumes Perdus II oscille entre RPG et action.

Vu l'offre famélique de titres que propose la console de Nintendo, et en attendant la version européenne de Zelda, pourquoi ne pas s'intéresser à un petit RPG ? Les Royaumes Perdus II n'est autre que la suite du Rune développé par From Software et édité par Activision ; à ne pas confondre avec le Rune : Viking Warlords de Take 2 Interactive disponible sur PS2. La traduction en français semblait inévitable pour éviter toute confusion, bien qu'il ne s'agisse pas franchement d'un Final Fantasy killa' dans un cas comme dans l'autre. Les Royaumes Perdus fut l'un des premiers RPG disponibles sur GameCube, dont l'intérêt résidait essentiellement en un système de combat axé autour de cartes. En effet, Katia, l'héroïne de cette épopée, est plutôt du genre zen et bannit l'usage des armes. Ainsi, face à une vilaine bestiole, la donzelle sort son jeu de cartes et entame un poker. Chaque carte est dominée par un élément (eau, feu, bois...) et déclenche une invocation, un piège ou une attaque. Ces cartes nécessitent une gestion irréprochable puisqu'elles doivent être sélectionnées à l'avance en prévision du combat, en temps réel, à livrer. On regrettait tout de même le manque flagrant de charisme des personnages et des graphismes bien ternes. Le deuxième opus risque de surfer sur la vague du premier avec ces menus défauts, les visuels reçus semblant confirmer nos craintes. À moins que les développeurs ne se rendent à Lourdes pour obtenir par miracle l'inspiration divine avant la date de sortie dudit jeu. On peut toujours « dreamer », mon frère...

Karine

Éditeur : Activision • Machine : GameCube
Sortie en Europe : 18 avril 2003

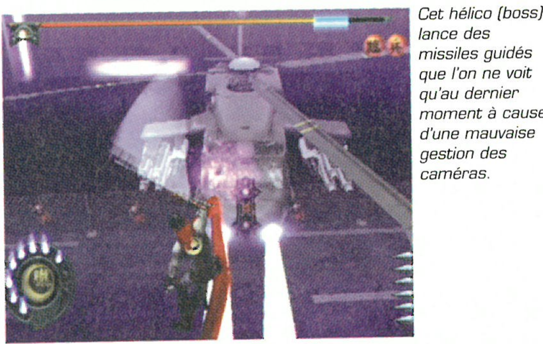
Shinobi

Shinobi, créé en 1987 sur borne d'arcade, aimerait bien faire une entrée fracassante en Europe sur PS2. Mais pour l'instant, c'est loin d'être le cas puisque de nombreux défauts sont à mettre à son actif. Avec un scénario bidon et des environnements répétitifs et ternes, l'univers de Shinobi n'est pas près d'être jalousé. Malgré quelques effets spéciaux assez bien rendus lors des différentes attaques (éclair, feu...) et autres découpages d'ennemis, ce titre pèche par un niveau de difficulté très mal dosé. Si les premiers niveaux s'enchaînent à la vitesse de la lumière, la suite se complique nettement avec des scènes interminables qu'il faut recommencer du début en cas de défaite (merci le système de sauvegarde !) et des boss plus que coriaces. Côté gameplay, ce n'est pas la panacée, même si votre ninja pourra effectuer des cabrioles dignes de Spiderman ou de Dante puisqu'il a la capacité de s'accrocher et de courir sur les murs. L'ensemble est pour le moins brouillon et ultra-dirigiste. En effet, pour poursuivre son chemin, tous les ennemis devront être abattus afin de débloquer de nouveaux passages et surtout des couloirs à n'en plus finir. Bref, un titre que seuls les super fans du genre pourront acquérir sans s'attendre à de mauvaises surprises ; les autres passeront leur chemin.

Mister Brown



Tant que tous les ennemis ne seront pas vaincus, cette porte lumineuse ne pourra pas être franchie.



Cet hélico (boss) lance des missiles guidés que l'on ne voit qu'au dernier moment à cause d'une mauvaise gestion des caméras.



Des effets spéciaux qui en jettent mais qui ne remontent pas le niveau général du jeu.

Éditeur : Sega • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Avril 2003

en bref



QUAND LA LAIDEUR RAPPORTE

L'athlète roumaine Gabriela Szabo a été condamnée à payer, à l'issue de 2 ans de procès, des dédommagements d'un montant de 5 000 dollars (4 600 €) à sa collègue Violeta Beclea pour avoir affirmé que cette dernière était « moche ». Szabo avait insulté sa rivale à la veille d'une compétition internationale d'athlétisme en tentant d'expliquer son absence au podium à la télévision.



Télex

Le prochain Ridge Racer est prévu sur PS2, Xbox et GC cet été au Japon. Namco ratisse large et devrait faire un carton puisqu'en même temps sortira certainement Soul Calibur II.

LA VÉRITÉ EST ICI

Vivendi et Fox Interactive annoncent la sortie de The X-Files : Resist or Serve sur PS2 et Xbox. Développé par Black Ops et Sierra Entertainment, ce jeu de survival/horror en 3D s'inspire bien évidemment de la série du même nom. Mulder et Scully seront présents dans le jeu, fort heureusement, mais on retrouvera également d'autres personnages connus comme l'homme à la cigarette ou Skinner. Le jeu aura pour scénario une histoire de tueur extraterrestre et de colonisation possible de notre planète...



en bref

5 000 EUROS LE COUINEMENT

Un joueur de football brésilien a été sanctionné d'une amende de plus de 5 000 euros, pour avoir imité le cochon après avoir marqué un but d'égalisation. L'attaquant du club de Santo Andre, Nunes, s'était mis à quatre pattes et avait imité le porcin devant les tribunes des supporters de l'équipe adverse de Palmeiras, qui avaient adopté le cochon pour emblème non officiel.



Télex

Jeff Minter (Llamasoft) et Peter Molyneux (Lionhead) prévoient de réaliser un projet commun sur GC portant le nom de Unity. Beauté graphique et sons appropriés seraient intimement liés. Un Rez nouvelle formule ?

LES MANGAAAAAASSES...

Toujours dans la série « Les mangas c'est bon, mangez-en », signalons la sortie relativement récente d'une nouvelle série : Chobits. Ce manga de Clamp (X, RG Veda...), édité par Pika, met en scène un étudiant recalé qui trouve au milieu de déchets un robot d'un genre assez particulier, Tchii. Futuriste, romantique et décalé, ce manga joue dans le registre de l'humour autant que de l'émotion.

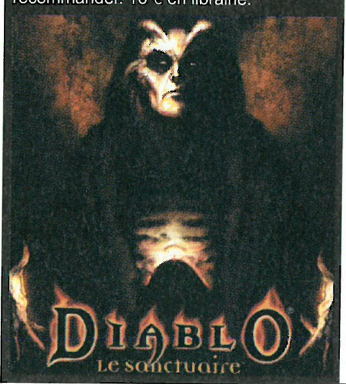


Télex

DreamCatcher, éditeur canadien, s'implante désormais en France. La société prévoit de se concentrer principalement sur la distribution de jeux d'aventure PC. Les consoles sont évidemment aussi concernées.

DIABLO EN BD !

Les éditions Albin Michel ont eu la bonne idée de sortir *Diablo : le Sanctuaire*. Cette bande dessinée reprend le monde du jeu vidéo Diablo et dresse quelques courtes histoires vécues à travers plusieurs classes de personnages vus dans le jeu de Blizzard. Si le scénario est assez proche du gameplay original (une page, une mort violente minimum), le dessin, en revanche, est lui très intéressant. On est à fond dans l'univers du comics, et si on cherche une lecture pas trop exigeante pour les neurones, tout en étant divertissante pour les yeux, Diablo est assurément le livre qu'il faut recommander. 10 € en librairie.



Enter the Matrix

Éditeur : Infogrames
Machines : PlayStation 2, Xbox, GameCube
Sortie en Europe : Mai 2003






Infogrames a dévoilé à l'ensemble de la presse Enter the Matrix, que nous vous présentions en exclusivité il y a peu. L'occasion pour nous d'y rejouer un peu plus et de découvrir les versions GameCube et Xbox...

Après notre reportage exclusif sur cette licence explosive qu'est Matrix, nous sommes retournés voir et essayer des versions plus avancées, sur les trois consoles, à Londres. La presse européenne était cette fois réunie pour écouter l'inévitable David Perry, qui, une fois de plus, a sorti le grand jeu. Après un récapitulatif des différentes infos concernant leur titre, que nous vous avions déjà communiquées dans le numéro 125 de Joypad, nous avons eu droit à quelques images saisissantes sur la participation des acteurs au jeu Enter the Matrix. Ne manquant pas de lâcher quelques remarques promotionnelles du type « vous n'en reviendrez pas de jouer à ce jeu », ils ont en effet accepté de prêter bien plus que leur voix aux développeurs.



Espérons que le rendu final de tous les décors atteindra ce niveau graphique.





La matrice semble bien déserte pour l'instant.

Une montagne de boulot

C'est bel et bien ce qui les attendait lorsqu'ils ont signé avec les frères Wachowski. Car outre le tournage des films, on les a fait participer à des tonnes de séances de motion capture, y compris faciale pour la synchronisation labiale, ainsi qu'à l'enregistrement de séquences vidéo supplémentaires ! En effet, Enter the Matrix contiendra des séquences filmées par les frères Wachowski spécialement pour le jeu. Concernant ce dernier, nous n'avons pas vraiment de nouvelles infos sur les détails de son intrigue. En revanche, après y avoir assez longuement joué, on peut établir un premier constat : c'est encourageant, mais pas encore parfait, loin s'en faut. Tout du moins, pour les séquences de baston, puisque le reste ne nous a pas encore été dévoilé, si ce n'est un peu en présentation, mais sans avoir pu y goûter. Les scènes de course seront communes aux deux personnages, pour l'un à la place du conducteur (Niobe), pour l'autre à la place du fusilleur (Ghost). Le reste s'entrecroisera suivant deux scripts très liés. On aura même droit à une scène de combat entre les deux héros... En tout cas, j'imagine que, tout comme nous, les premières photos d'écran ont dû vous laisser pour le moins perplexe ! En voici quelques nouvelles, issues des trois versions consoles prévues. Les différences semblent minimes, et pour y avoir joué, à l'écran, elles sont effectivement réduites. Côté jeu lui-même, les versions seront identiques ou presque, c'est une certitude. Reste à savoir si d'ici la sortie, prévue pour coïncider avec celle du film *Matrix Reloaded* (le second volet de la trilogie), le jeu saura tirer plus avantageusement parti des forces et des faiblesses des trois consoles. En attendant l'arrivée des versions preview, voici donc des photos un peu plus encourageantes.

RaHaN



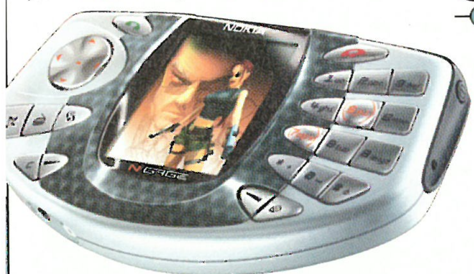
Les éléments de cette pièce, jusqu'aux dalles du faux plafond, sont tous destructibles !

Made in Europe

N-Gage : Nokia se lance !

Constructeur : Nokia
Sortie en Europe : Fin 2003

Pour l'instant, Tomb Raider est le jeu le plus impressionnant, avec un moteur 3D étonnamment performant qu'on n'imagine pas voir tourner un jour sur GBA.



C'est en ce frigorifique début de mois de février que Nokia s'est décidé à présenter au monde entier son nouveau concept... À mi-chemin entre la console de jeu et le téléphone portable, le « N-Gage » devrait fêter sa sortie mondiale à la fin de l'année 2003. Présentations.

Le N-Gage proposera toutes les fonctions d'un téléphone moderne performant.

Nous avons donc été conviés à Londres pour assister à la conférence officielle dévoilant les premiers détails croustillants sur cette nouvelle « console ». Le but avoué de la firme finlandaise est de profiter d'un nouveau secteur du jeu vidéo... Vous connaissez sans doute le jeu « Snake », présent dans plus de 250 millions de téléphones aujourd'hui ? Eh bien, le succès et l'actuelle renommée de ce petit programme ont, en partie, mis la puce à l'oreille de Nokia, désormais prêt à passer à la vitesse supérieure ! Comme vous pouvez le constater, le design de l'engin est plus proche de celui d'une console portable que d'un téléphone. Un choix qui reflète simplement un important souci d'ergonomie. Le N-Gage tient d'ailleurs très bien dans les mimines, tandis que la croix de direction fonctionne elle aussi à merveille. Seul petit reproche concernant le design de l'engin : la forme de l'écran, plus long verticalement qu'horizontalement. Drôle de choix ! Cela dit, notez que ce dernier est en couleur et qu'il propose un rétro-éclairage (cf. fiche technique pour plus de détails).

Et les jeux ?

Évidemment, une console n'est rien sans jeux, et Nokia a été parfaitement conscient de la nécessité de s'entourer de bons partenaires. Ainsi, les premiers éditeurs annoncés dans la course sont Sega, Activision, Eidos, Taito et THQ... Avec le portefeuille de titres qu'ils représentent, autant dire que les sorties de jeux (sur des petites cartes mémoire « MultiMediaCard ») s'annoncent potentiellement nombreuses. Nous avons pu nous essayer à quelques softs qui semblaient déjà bien avancés, dont le premier fut Sonic N. Rien de spécial à signaler, si ce n'est qu'il s'agit d'un simple portage de Sonic Advance 1. Tomb Raider, en revanche, avait de quoi bluffer, puisqu'il affichait un moteur 3D franchement impressionnant. En gros, il était techniquement identique à la première version sur PSone ! Pandemonium était assez joli à regarder également. Quant à Puzzle Bobble Versus, il permettait de juger de la qualité du jeu à plusieurs, grâce à la technologie sans fil « Bluetooth », qui fonctionnait à la perfection. Nokia voit d'ailleurs dans cette spécificité l'une des grandes forces de sa console. Mais le N-Gage est également un vrai téléphone portable, ce qui permettra, dans la plupart des jeux, de télécharger du contenu (patchs, add-on), consulter des tableaux de scores ou encore jouer en réseau à distance via des serveurs ! Nokia parle déjà de MMORPG, dans lesquels on pourrait jouer et communiquer en même temps... ce qui paraît quand même un peu optimiste ! Bref, tout cela s'annonce assez rigolo, mais on se pose tout de même des questions sur l'autonomie (Nokia annonce 6h, mais bon...), ainsi que sur le prix de la machine et ses jeux... Les représentants de la firme avaient l'air gêné lorsqu'on abordait ce genre de questions, mais ils ont finalement bien voulu nous lâcher un « moins de 500 euros » pour le N-Gage (ouch !). Les jeux, quant à eux, devraient coûter a priori le même prix que ceux sur GBA.

Julo



La fiche technique N-Gage

Écran :
4 096 couleurs
176 x 208 pixels
Rétro-éclairage

Système d'exploitation :
Series 60 platform
Symbian OS (Nokia)

Fonctions principales :
Téléphone mobile tri-bande GSM 900/1800/1900
GPRS
Lecteur de musique numérique (AAC et MP3)
Radio FM
Technologie sans fil Bluetooth
MMS (Messages Multimédias)
Gestion des informations personnelles et des e-mails
Navigateur XHTML
Applications Java
Port USB pour synchronisation de l'agenda avec un PC et téléchargement de fichiers et applications
Jeux au format MultiMediaCard

Autonomie :
3h à 6h en mode jeu
2h à 4h en conversation
150h à 200h en veille
8h en mode musique
20h en mode radio

Taille :
Volume : 139cc
Poids : 137g
Taille : 133,7mm x 69,7mm x 20,2mm

Prix :
Console : N.C. (normalement moins de 500 euros)
Jeux : N.C. (a priori égal à un jeu GBA)

Jeux annoncés :
Sonic N, Super Monkey Ball, Sega Rally, Puyo Puyo, Virtua Tennis, Pandemonium, Puzzle Bobble VS, Taito Memories, Tomb Raider, Red Faction, Moto GP, MLBPA Players Choice Baseball... + titres Activision et Eidos à définir + un autre jeu multijoueur de Taito.

en bref



DES OTARIES D'ÉLITE

La Marine américaine teste une nouvelle méthode de « force de protection » pour les intérêts américains dans la région du Golfe : elle vient de déployer des otaries dressées qui pourraient donner l'alerte en cas d'attaque contre un port ou un navire. Les otaries des Forces Spéciales travailleront avec l'unité Pearl Harbor de la 5e Flotte américaine basée à Bahreïn.



Télex

Du 3 février au 31 mars 2003, Nintendo offre un jeu pour tout achat d'une GameCube. Il faudra choisir entre Eternal Darkness, Pikmin et Luigi's Mansion. En Angleterre, le choix est étendu à sept titres...

UNE JOUABILITÉ À SE TIRER UNE BALLE...

Pour la sortie de Final Fantasy X-2 au Japon, Hori prévoit de commercialiser deux pistolets semblables à ceux de Yuna dans le jeu, qui serviront de paddle (!). C'est le Tiny Bee Gun Controller. Les fonctions du Dual Shock 2 sont divisées entre les deux armes. Un superbe accessoire de geek, définitivement inutile !

Télex

Si vous déménagez au Canada et cherchez un job (on sait jamais, hein), sachez que Bioware (Baldur's Gate, Neverwinter Nights) embauche. Et ils recherchent du monde dans tous les domaines. http://jobs.bioware.com

C'EST BEAU, C'EST FLUO

Pour célébrer les 50 millions de PS2 vendues dans le monde, Sony prévoit de commercialiser trois consoles aux couleurs bien particulières. Ces « nouvelles » PS2 arborent des teintes portant des noms bien particuliers : Silver, Sakura et Aqua. En vente depuis le 20 février au Japon, chaque console vaut 25 000 yens (environ 193 €). Note : pour 1 500 yens (environ 12 €) supplémentaires, vous avez le stand vertical assorti...



en bref

VOLEUR PAR NÉCESSITÉ

Un homme a été arrêté près de Senlis alors qu'il rentrait chez lui à Montreuil au volant d'un bus volé à Pont-Sainte-Maxence, simplement parce qu'il avait raté le dernier train. L'homme, âgé de 25 ans, a été pris en flagrant délit après avoir été suivi par le gardien d'un dépôt à la gare SNCF. Le voleur n'en était pas à son premier coup d'essai : il avait déjà dérobé 4 bus après avoir à chaque fois raté le dernier train.



Télex

Vous trouverez des vidéos de la borne d'arcade de Time Crisis 3 aux adresses suivantes : www.eurogamer.net/files/TC3-310103-1.mov et www.eurogamer.net/files/TC3-310103-2.mov. Bon download.

SHENMUE III PRESSENTI SUR XBOX



Dans une interview accordée au site belge BeGN, Taku Kihara (AM2) et Shin Ishikawa (responsable de Shenmue 2 Xbox) ont laissé sous-entendre que si Shenmue III devait voir le jour, ce serait certainement sur Xbox, la console se révélant puissante et plutôt facile à programmer. Shenmue III commencera au chapitre 7 de la série et aura pour cadre principal la Chine. Sa date de sortie est malheureusement indéfinie.

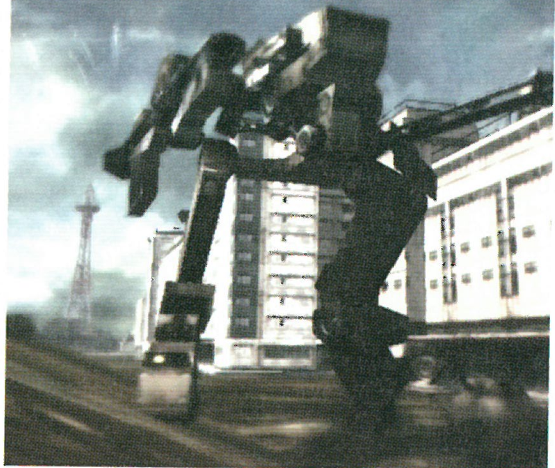
Télex

Tenchu : La Colère Divine est prévu pour le 7 mars en Europe, et pour le 24 avril, seulement, au Japon. Cela dit, c'est normal car la série marche curieusement mieux chez nous et aux États-Unis qu'au pays du riz gluant.

Z.O.E. 2 : PUBS NIPPONES

Anubis : Zone Of the Enders (plus communément appelé Z.O.E. 2) est sorti depuis le 13 février au Japon. Nous devrons attendre encore quelque temps avant de pouvoir nous y essayer (la sortie européenne a été reportée pour « optimisation »), mais en attendant, vous pouvez downloader les deux vidéos suivantes : http://jpn01.konami.co.jp/movie/zoe2/zoe2_cm60j.wmv et http://jpn01.konami.co.jp/movie/zoe2/zoe2_cm30j.wmv.





Votre mecha est un véritable mastodonte, le rythme de jeu est donc assez lent… Il est toutefois possible de dasher.

De nos jours, rares sont les développeurs qui osent encore prendre des risques en jouant la carte de l'atypique. Les créateurs de Steel Battalion ont eu envie de faire leur jeu et sont allés au bout de leur projet sans se poser de question. Massive respect !

Steel Battalion

Éditeur : Microsoft
Machine : Xbox
Sortie en Europe : Avril 2003



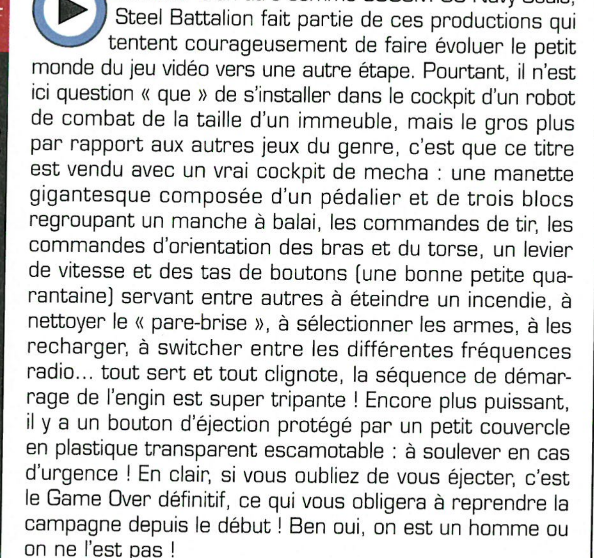
À l'instar d'un titre comme SOCOM US Navy Seals, Steel Battalion fait partie de ces productions qui tentent courageusement de faire évoluer le petit monde du jeu vidéo vers une autre étape. Pourtant, il n'est ici question « que » de s'installer dans le cockpit d'un robot de combat de la taille d'un immeuble, mais le gros plus par rapport aux autres jeux du genre, c'est que ce titre est vendu avec un vrai cockpit de mecha : une manette gigantesque composée d'un pédalier et de trois blocs regroupant un manche à balai, les commandes de tir, les commandes d'orientation des bras et du torse, un levier de vitesse et des tas de boutons (une bonne petite quarantaine) servant entre autres à éteindre un incendie, à nettoyer le « pare-brise », à sélectionner les armes, à les recharger, à switcher entre les différentes fréquences radio… tout sert et tout clignote, la séquence de démarrage de l'engin est super tripante ! Encore plus puissant, il y a un bouton d'éjection protégé par un petit couvercle en plastique transparent escamotable : à soulever en cas d'urgence ! En clair, si vous oubliez de vous éjecter, c'est le Game Over définitif, ce qui vous obligera à reprendre la campagne depuis le début ! Ben oui, on est un homme ou on ne l'est pas !

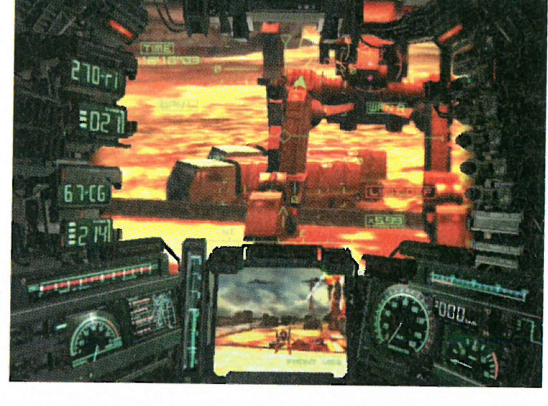
Goldorak Go !

Concernant le gameplay, Steel Battalion est radicalement orienté simulation : si on accélère trop brusquement, le robot cale ; s'il pivote à une vitesse trop élevée, il se déséquilibrera et tombera sur le côté… zéro concession. Lors des premières parties, la prise en main est d'ailleurs assez décourageante et il faut insister et jouer longtemps pour passer un cap et se sentir complètement à l'aise avec le panel de contrôle, d'autant que le niveau de difficulté des 14 missions est plutôt élevé même en mode Rookie ! Petite parenthèse : il serait dommage que les transmissions radio ne soient pas traduites ou sous-titrées ; sur notre version preview « européenne », ce n'était pas le cas. La réalisation graphique, quant à elle, propose un rendu vidéo photo-réaliste, mais certains esprits critiques pourront reprocher la petitesse de la fenêtre de jeu. Ils n'ont pas tout à fait tort. Autant mettre tout de suite les points sur les « i », les barres sur les « t » et Angel dans une poubelle : si vous vivez dans 20 m² et que vous ne disposez pas d'un bureau suffisamment large ou que mère nature vous a pourvu de bras trop courts, ce n'est même pas la peine d'y penser, la manette doit bien s'étaler sur 80 cm de largeur ! D'autre part, ce jeu est clairement destiné à une niche de joueurs. Ceux qui, comme moi, rêvent de piloter un robot géant depuis qu'ils ont vu Actarus faire son premier « transfert auto-largue » devraient être séduits par ce concept ultra-immersif… mais encore faut-il disposer d'un portefeuille bien garni : Steel Battalion sera quand même commercialisé au prix de 199 euros, manette comprise of course ! Serez-vous assez bourgeois ? Test le mois prochain, si Dieu le veut !



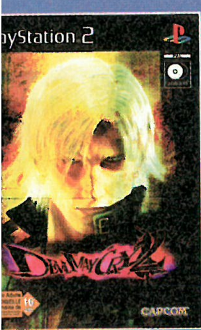
Une réalisation graphique réaliste mais un peu « space ». On ne distingue pas toujours les cibles sur lesquelles on tire.



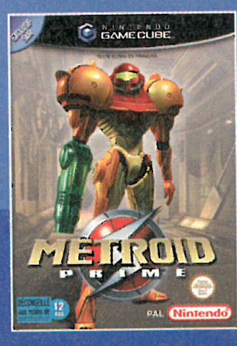




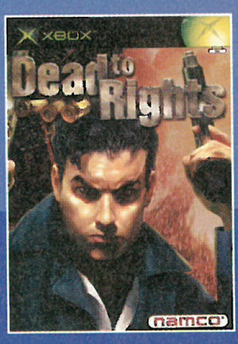
Willow

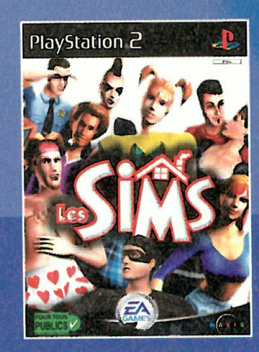




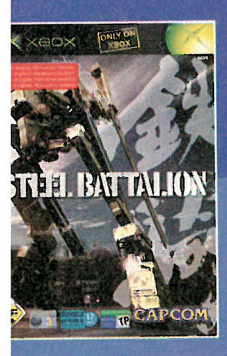


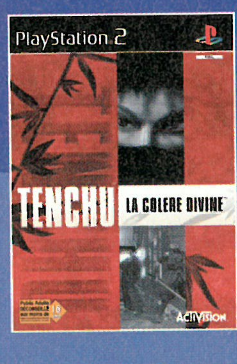


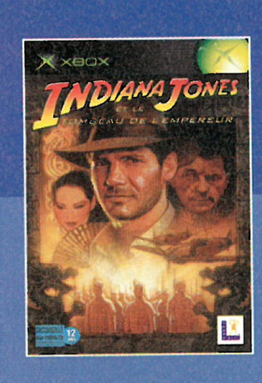


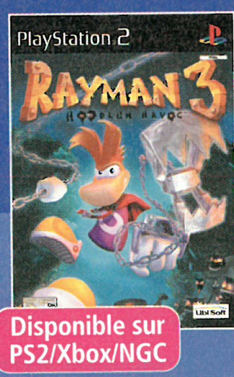


Les meilleurs jeux sont chez Micromania !





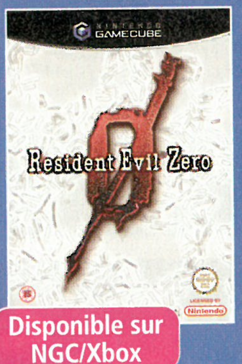




Disponible sur PS2/Xbox/NGC



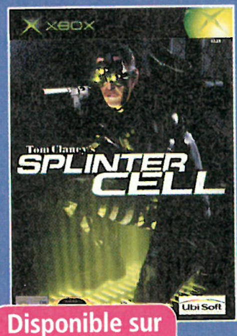




Disponible sur NGC/Xbox



Disponible sur PS2/Xbox



Disponible sur PS2/Xbox

NOUVEAU

Disponible le 28 mars 2003 RÉSERVEZ-LE !

Découvrez le Game Boy Advance SP

un véritable petit bijou de poche !

- *Compatible avec tous les jeux GBA*
- *Plus de 10 h d'autonomie*
- *Mode multi-joueurs jusqu'à 4 grâce au câble Game Link*



*Découvrez **REPLAY**, l'émission du Jeu Vidéo sur MCM !*

AVEC funradio

*Écoutez l'**ESSENTIEL DES HITS** du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le mardi à 19 h 30 !*

PARIS

MICROMANIA FORUM DES HALLES Tél. 01 55 34 98 20
MICROMANIA RUE DE RENNES Tél. 01 45 49 07 07
MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES Tél. 01 42 56 04 13
MICROMANIA CENTRE SEGA Tél. 01 40 15 93 10
MICROMANIA ITALIE 2 Tél. 01 45 89 70 43
MICROMANIA GARE MONTPARNASSE Tél. 01 56 80 04 00

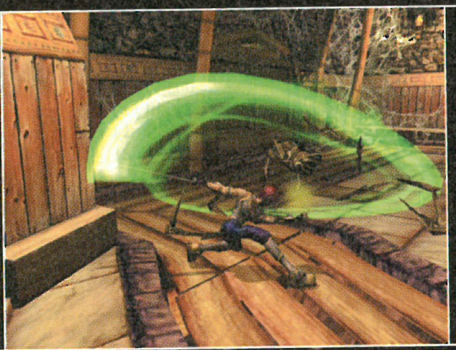
RÉGION PARISIENNE

MICROMANIA CLAYE-SOUILLY Tél. 01 60 94 80 41
MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT Tél. 01 60 18 19 11
MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE Tél. 01 64 87 90 33
MICROMANIA BOISSENART Tél. 01 64 19 00 36
MICROMANIA VAL D'EUROPE Tél. 01 60 42 40 68
MICROMANIA VÉLIZY 2 Tél. 01 34 65 32 91
MICROMANIA PARLY 2 Tél. 01 39 23 40 90
MICROMANIA SAINT-QUENTIN Tél. 01 30 43 25 23
MICROMANIA PLAISIR Tél. 01 30 07 51 87
MICROMANIA MONTESSON Tél. 01 61 04 19 00
91 MICROMANIA LES ULIS 2 Tél. 01 69 29 04 99
91 MICROMANIA ÉVRY 2 Tél. 01 60 77 74 02
92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS Tél. 01 47 73 53 23
92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2 Tél. 01 47 76 36 41
93 MICROMANIA BEL'EST 01 41 63 14 16
93 MICROMANIA PARINOR Tél. 01 48 65 35 39
93 MICROMANIA ROSNY 2 Tél. 01 48 54 73 07
93 MICROMANIA LES ARCADES Tél. 01 43 04 25 10
94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL Tél. 01 45 15 12 06
94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE Tél. 01 46 87 30 71
94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL Tél. 01 43 77 24 11
94 MICROMANIA BERCY 2 Tél. 01 41 79 31 61
94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY Tél. 01 53 99 18 45
95 MICROMANIA CERGY 3 FONTAINES Tél. 01 34 24 88 81
95 MICROMANIA OSNY Tél. 01 30 38 48 18

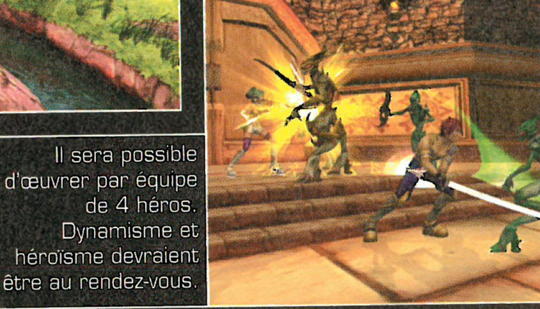


PROVINCE

06 MICROMANIA ANTIBES Tél. 04 97 21 16 16
06 MICROMANIA CAP 3000 Tél. 04 93 14 61 47
06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE Tél. 04 93 62 01 14
13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES Tél. 04 42 77 49 50
13 MICROMANIA AUBAGNE Tél. 04 42 82 40 35
13 MICROMANIA LA VALENTINE Tél. 04 91 35 72 72
13 MICROMANIA LE MERLAN Tél. 04 95 05 33 45
14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2 Tél. 02 31 35 62 82
21 MICROMANIA DIJON / TOISON D'OR Tél. 03 80 28 08 88
29 MICROMANIA QUIMPER Tél. 02 98 10 06 14
31 MICROMANIA TOULOUSE PORTET-SUR-GARONNE Tél. 05 61 76 20 39
31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE Tél. 05 61 00 13 20
33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC Tél. 05 56 29 05 36
34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE Tél. 04 67 20 09 97
36 MICROMANIA CHATEAUROUX Tél. 02 54 27 44 40
37 MICROMANIA TOURS SAINT-PIERRE DES CORPS Tél. 02 47 44 15 87
42 MICROMANIA SAINT-ETIENNE Tél. 04 77 80 09 92
44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU Tél. 02 51 72 94 96
44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN Tél. 02 51 79 08 70
44 MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN Tél. 02 28 07 22 52
45 MICROMANIA ORLÉANS Tél. 02 38 42 14 54
45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE Tél. 02 38 22 12 38
49 MICROMANIA ANGERS Tél. 02 41 25 03 20
49 MICROMANIA ANGERS GD MAINE Tél. 02 41 39 99 76
50 MICROMANIA CHERBOURG LA GLACERIE Tél. 02 33 20 53 04
51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL Tél. 03 26 86 52 76
54 MICROMANIA NANCY Tél. 03 83 37 81 88
56 MICROMANIA LORIENT Tél. 02 97 87 01 88
56 MICROMANIA VANNES Tél. 02 97 40 50 98
57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT Tél. 03 87 51 39 11
59 MICROMANIA RONCQ Tél. 03 20 27 97 62
59 MICROMANIA LEERS Tél. 03 28 33 96 80
59 MICROMANIA EURALILLE Tél. 03 20 55 72 72
59 MICROMANIA LILLE V2 Tél. 03 20 05 57 58
59 MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORÊT Tél. 03 27 51 90 79
62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE Tél. 03 21 85 82 84
62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT Tél. 03 21 20 52 77
62 MICROMANIA BOULOGNE Tél. 03 21 31 63 51
66 MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE Tél. 04 68 68 33 21
67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES Tél. 03 88 32 60 70
67 MICROMANIA ILLKIRCH Tél. 03 90 40 28 20
67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE Tél. 03 88 07 27 18
67 MICROMANIA HAUTEPIERRE Tél. 03 88 27 72 51
68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLÉON Tél. 03 89 61 65 20
69 MICROMANIA ÉCULLY GD-OUEST Tél. 04 72 18 50 42
69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU Tél. 04 78 60 78 82
69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST Tél. 04 72 37 47 55
69 MICROMANIA SAINT-GENIS Tél. 04 72 67 02 92
72 MICROMANIA LE MANS SUD Tél. 02 43 84 04 79
72 MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE SAINT-AUBIN Tél. 02 43 52 11 91
74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY Tél. 04 50 24 09 09
76 MICROMANIA BARENTIN Tél. 02 35 91 98 88
76 MICROMANIA DIEPPE Tél. 02 35 06 05 15
76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE MONTIVILLIERS Tél. 02 35 13 86 98
76 MICROMANIA ROUEN Tél. 02 35 88 68 68
76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER Tél. 02 32 18 55 44
76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER Tél. 02 34 47 41 14
77 MICROMANIA TORCY Tél. 01 60 05 63 09
78 MICROMANIA CHAMBOURCY Tél. 01 30 74 54 09
83 MICROMANIA MAYOL Tél. 04 94 41 93 04
83 MICROMANIA GRAND-VAR Tél. 04 94 75 32 30
83 MICROMANIA PUGET-SUR-ARGENS Tél. 04 94 45 63 84
84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET Tél. 04 90 31 17 66
84 MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7 Tél. 04 90 81 05 40
86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL Tél. 05 49 41 82 36


Les développeurs de Climax semblent maîtriser avec finesse les arcanes techniques de la Xbox. Les environnements luxuriants impressionnent.



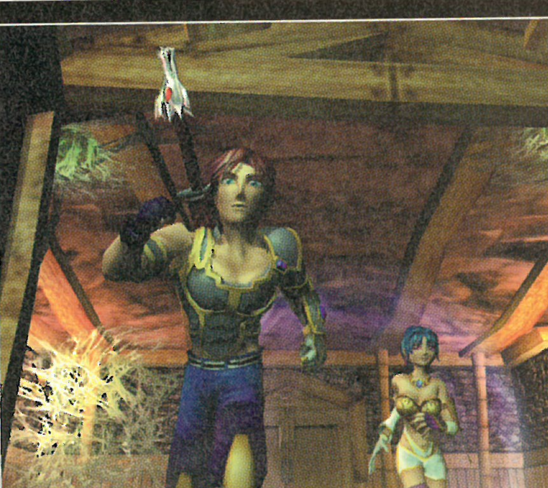
Il sera possible d'œuvrer par équipe de 4 héros. Dynamisme et héroïsme devraient être au rendez-vous.

FOR EYES ONLY

FAIRE LE PLEIN D'IMAGES D'EXCEPTION, VOUS PRÉSENTER LES PLUS IMPRESSIONNANTES PRODUCTIONS À VENIR, TELLES SONT LES MISSIONS DE FOR EYES ONLY. CE MOIS-CI, LES CRÉATEURS SE DÉCHAÎNENT CLAIREMENT AFIN DE NOUS MYSTIFIER LES MIRETTES. DES JEUX QUI, AVANT DE NOUS LIVRER LEURS DÉLICES LUDIQUES, SAVENT NOUS CHARMER GRÂCE À LEUR ESTHÉTIQUE RAFFINÉE. VI, VI.

Un système de communication devrait être mis au point afin de bien gérer vos équipes.

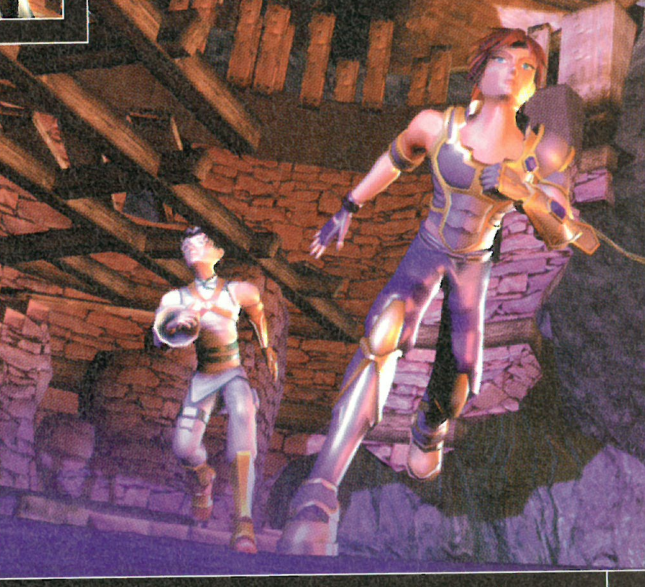




Sudeki présente des lieux certes vastes et variés… mais assez classiques.







Si les personnages bénéficient encore d'un rendu un peu « porcelaine », leur look asiatique s'avère efficace. Espérons qu'au-delà de l'esthétique, le gameplay tienne la route.

Cy Girls

Machine : PlayStation 2 • Disponibilité : Été 2003







La série de Takara, labellisée « Fighting Heroine », a remporté un franc succès au Japon. Espérons que le jeu se révélera à la hauteur.

Il sera possible de locker des groupes d'ennemis afin de faire pleuvoir le chaos ! En revanche (oui, vous l'avez noté), les environnements s'annoncent bien ternes.

Cy Girls privilégie l'action intense et les pirouettes aux allures de pas de danse. Le « Matrix style » semble avoir clairement inspiré les développeurs...

Circus Drive

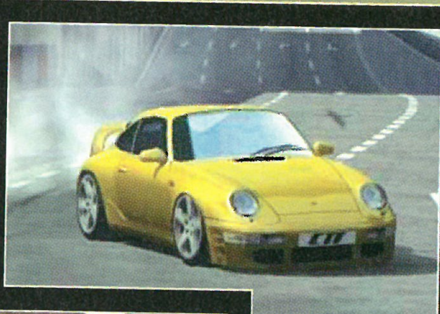
Machine : Xbox • Disponibilité : Mai 2003 (au Japon)








Tirant parti de la puissance graphique de la Xbox, la modélisation des bolides s'annonce plutôt impressionnante.




Bien loin du style très « toonesque » d'Auto Modellista, Circus Drive semble ouvertement rouler sur les traces de Gran Turismo. Reste à éclaircir une donnée essentielle : arcade ou simu ?



Les environnements proposés promettent d'être riches et détaillés, un constat que vous aurez tout le loisir d'expérimenter une fois au volant.

Un peu sorti de nulle part, Circus Drive s'annonce comme un titre bien sérieux avec des licences acquises à prix d'or auprès de grands constructeurs, et de probables epreuves de conduite à la GT. Vivement une version...

Atsushi Inaba
Le style « Battalion »

Loin des spotlights et de la scène des développeurs qui se la pètent, Atsushi Inaba est un producteur heureux et tranquille pour qui le jeu vidéo est vraiment une affaire de passionnés. Rencontre avec le « popa » de Steel Battalion.



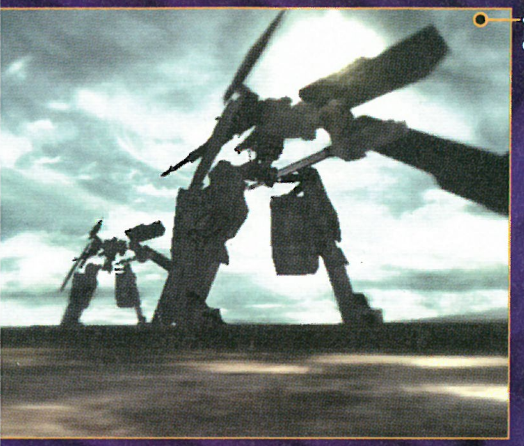
Joypad : Pourquoi un « truc » aussi énorme que Tekki / Steel Battalion ?
A. Inaba : Je voulais créer un jeu que l'on prend plaisir à toucher. Je pensais à tous ces jeux de conduite avec lesquels on joue via un volant. Dans ces jeux, l'un des gros intérêts, c'est de tenir le volant entre ses mains, de « sentir » la route. J'avais envie moi aussi de faire quelque chose qui se ressente, mais pas un énième titre de course, donc j'en suis venu au concept de Steel Battalion (SB) petit à petit.

Pourquoi l'avoir développé sur Xbox ?
On a commencé à parler de SB il y a bientôt deux ans et demi. À cette époque, Sega nous avait prévenus de l'arrêt prochain de la Dreamcast, ce qui réduisait les possibilités de développement sur une console d'avenir comme la PS2. Nous avons commencé à étudier SB pour la PlayStation 2, lorsque Microsoft est venu démarcher les éditeurs pour sa future console. Nous avons alors jugé que SB avait besoin de la puissance de la Xbox, et qu'en plus, elle était la plus « en phase » avec l'univers de notre jeu.

Mais pour mettre en place la manufacture d'un tel accessoire...
Ah oui, ça on s'est bien fait engueuler ! Dès le début, on savait que ce prototype coûterait cher, même si finalement la version définitive n'a pas beaucoup évolué par rapport aux croquis préparatoires. C'est surtout au niveau des matériaux que la manette a changé. Moi j'aurais préféré qu'elle soit peut-être encore plus lourde, surtout au niveau du levier de vitesses, mais pour un jeu vidéo, c'est déjà bien !

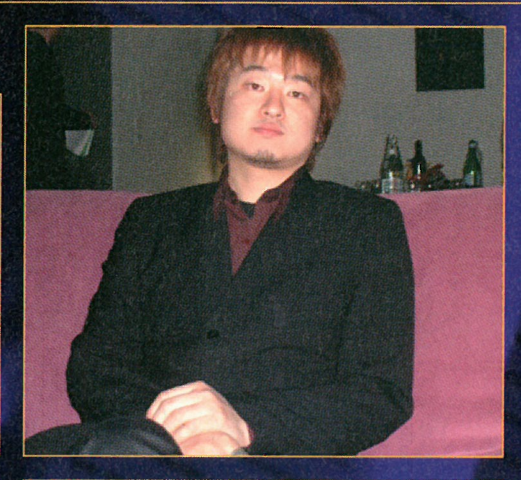
Et quelle est la réaction du public face à SB en général ?
Lors de l'E3 de l'année dernière, le représentant de la société qui fabrique la manette de SB s'est fait arrêter à la douane américaine. Personne ne voulait croire qu'il s'agissait d'un jeu vidéo ! Car en général, les gens ont du mal à admettre du premier coup qu'on a affaire non pas à un prototype mais à un titre que l'on commercialise actuellement. Mais vu que les joueurs nous réservent toujours un accueil du style « mais c'est fou ! » plutôt que « mais c'est trop cher ! », on se dit que ce n'est pas grave. Personnellement, la réaction qui m'a fait le plus plaisir fut celle de Seamus Blackley, le concepteur de la Xbox. La première fois qu'on lui a montré SB dans nos locaux, il s'est levé d'un bond et a hurlé « it's fuc... crazy ! ». Je ne parle pas anglais, mais ça je l'ai bien compris !

Vous pensez utiliser la manette pour d'autres jeux dans le futur ?
Bien sûr ! Nous sommes actuellement en train de développer Tekki Online, qui sera jouable sur le Xbox Live. Mais bon, le jeu sera sensiblement le même dans son concept, à part cette option de réseau. Je pense commencer à imaginer un autre jeu qui utiliserait la manette lorsque j'aurai fini Tekki Online. Mais je ne sais pas encore ce que ça pourra être, peut-être quelque chose de complètement différent graphiquement, n'importe quoi...



« Nous savions que la Xbox serait un succès en Occident, d'où le côté "Battletech" du visuel. »



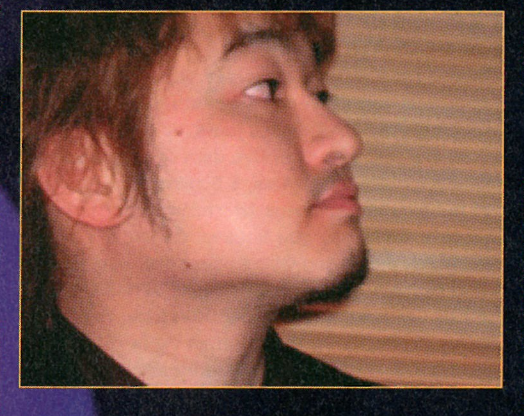


Pourtant, Capcom a déjà travaillé avec Bandai, sur Gundam Federation Vs Zion. On ne pourrait pas envisager un Gundam Xbox avec cette manette ?
Euh... personnellement, je pense que cela ne serait pas possible, car dans SB, on contrôle le robot avec deux sticks, alors que dans Gundam, il s'agit de leviers avec des commandes au bout (et Mr Inaba de mimer le contrôle d'un Gundam). Je suis un gros fan de Gundam et je sais que le pilotage est très différent, ce qui attristerait les autres fans de la série. Maintenant, si un éditeur désire développer un jeu compatible avec le « controller » de SB, j'en serais ravi, et il en aurait tout à fait le droit !

Aviez-vous prévu la sortie mondiale de SB dès sa mise en chantier ?
Bien sûr ! D'où le côté plus « Battletech » que « japonais » des graphismes ! Nous savions que la Xbox serait un succès en Occident plus qu'au Japon, il était donc obligatoire que SB passe nos frontières pour pouvoir être rentable.



Les trois premiers niveaux en perfect. Une démo de main de maître pour ce grand fan de robots !



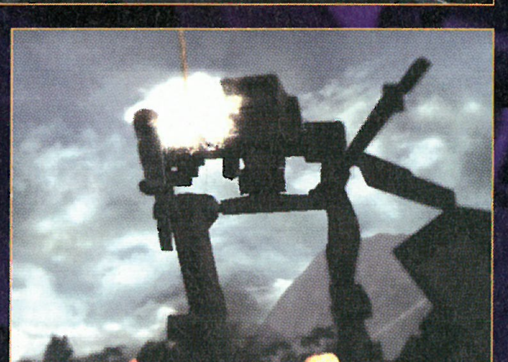
Travaillez-vous sur d'autres projets actuellement ? Pouvez-vous nous parler de Viewtiful Joe ?
Je suis actuellement sur Gyakuten Saiban 3 (GBA), Dead Phoenix (GC), mais surtout Viewtiful Joe (GC). Vu la nature particulière de celui-ci, je ne préfère pas vous en parler et vous laisser découvrir les qualités du jeu par vous-mêmes.

Nous savons aussi que vous avez dirigé la fantastique simulation d'avocats sur GBA, Gyakuten Saiban. A-t-on un espoir de voir ce jeu un jour en Occident ?
Ah, vous connaissez ce jeu ! Si j'avais su ! Vous savez, on s'est plusieurs fois demandé si l'on pourrait le sortir à l'étranger, mais à chaque fois les problèmes liés au système d'écriture « latine » nous ont découragés... Vu qu'il faut discuter des parties de témoignage, le placement des mots est important dans l'écran, et ce serait extrêmement difficile.

Merci de vos réponses, Mr Inaba !



Steel Battalion propose une approche réaliste des robots géants. Mais un prochain titre utilisant la manette pourrait être complètement différent.





PAR GREG

La saga des développeurs

par Papy Chris

ENIX : LE VRAI ROI NIPPON DU RPG

Lorsqu'on parle de RPG sur consoles, on pense presque tout de suite à Squaresoft. Dans nos petits esprits d'Occidentaux, voilà souvent la seule vraie référence. Pourtant, Enix, au pays du Soleil Levant, enthousiasme autant sinon plus les foules. Et il commence à s'attaquer au reste du monde. Gros plan sur un développeur qui passe désormais de l'ombre à la lumière du grand jour.

2 septembre 1975. Eidansya-Bosyu Service Center voit le jour, à Tokyo. Ce nom curieux, en tout cas pour nous, laisse place à celui d'Enix Corporation en août 1982. Les débuts de la firme sont timides. Dans un premier temps (de 1983 à 1987), ce sont des jeux pour micro-ordinateurs qui sont développés et édités par la société. Ces titres sont principalement destinés au PC8801 de Nec, qui a vu le jour en 1979. On trouve sur cette machine antique des titres tombés depuis longtemps dans les méandres profonds de l'oubli collectif : Checkered Flag, Chitei no Monster, Cosmic Soldier, Gandhara, DragonBuster... Autant de programmes sommaires écrits parfois par une seule et même personne. Cependant, avec la sortie de la Famicom de Nintendo (la NES), les choses changent. En 1986, s'inspirant de la série Ultima déjà existante sur PC, Enix développe et édite un jeu plus simple d'accès, destiné uniquement aux joueurs japonais : Dragon Quest. Ce sera alors, aux yeux de beaucoup, le vrai début de l'histoire du développeur nippon...



Aux États-Unis, Dragon Quest a été rebaptisé Dragon Warrior. Son succès au pays de l'oncle Sam est évidemment très limité.

Le temps de la gloire

Lorsque Dragon Quest est mis en vente, c'est la révélation : le jeu se vend par centaines de milliers d'exemplaires en quelques jours, et ce genre encore neuf qu'est le RPG trouve dans le titre d'Enix un moteur formidable. Au final, 1,5 million d'exemplaires du jeu trouvent preneur. Un record. Pour la petite histoire, rappelons que Square, en 1987, s'inspire du succès de Dragon Quest pour sortir son premier Final Fantasy qui s'écoulera, lui, à 520 000 exemplaires. Un beau succès, tout de même, mais il est clair qu'Enix, au Japon, domine de la tête et des épaules le marché du RPG pendant de longues années. En 1987, déjà, Dragon Quest II voit le jour. Résultat : 2,4 millions d'exemplaires sont écoulés. Finalement, en un laps de temps relativement court, la série d'Enix est devenue un véritable phénomène de société, obligeant même les autorités nippones, après la sortie de DQ III, à imposer une nouvelle règle : désormais, un jeu Dragon Quest n'est pas autorisé à sortir un jour de semaine, mais seulement le week-end ou durant les vacances scolaires. En effet, trop d'élèves n'hésitaient pas à pratiquer l'école buissonnière pour être certains de récupérer le nouvel exemplaire de leur série de jeu préférée ! Il arrivait même que certains adultes prennent spécialement un jour de congé à cette occasion (ou tombent subitement malades !). Du jamais vu ! Cet engouement extrême est difficilement compréhensible pour nous. Ce « fanatisme » vidéoludique, quelque peu paradoxal pour un peuple calme et discret, prouve en tout cas que Dragon Quest est plus qu'un jeu : une véritable institution. Les temps de développement des jeux Famicom étant bien moins longs que ceux des jeux 128 bits, de nos jours (il est bien évident que les moyens techniques et humains réclamés ne sont pas comparables), Dragon Quest a submergé le continent japonais durant pratiquement dix ans, un nouvel épisode sortant tous les ans ou tous les deux ans. Dragon Quest III et IV, toujours sur Famicom, voient respectivement le jour en 1988 et 1990. Ils se vendront tous deux à plus de 3 millions d'exemplaires. Avec la Super Famicom, ce sont Dragon Quest V et VI qui arrivent sur le marché (ainsi que des remix des épisodes précé-





Depth Fantasia.



Depth Fantasia est un RPG online d'Enix sur PC. Quatre joueurs peuvent s'y essayer en même temps. (http://saru.enix.co.jp/depthfantasia)

dents). Inutile de dire que le succès, cette fois encore, est au rendez-vous. Mais le virage suivant, l'ère 32 bits, marquée par l'arrivée de la PlayStation sur le marché, se révèle plus difficile à négocier. Nous allons voir pourquoi.

Où Square semble prendre de l'avance

Lorsque sort la PlayStation de Sony, Square fait le choix de quitter Nintendo et de développer sur cette plate-forme. Ça tout le monde le sait. Et on sait également qu'avec l'arrivée de Final Fantasy VII, le monde entier est subjugué par les cinématiques, tout simplement bluffantes, de ce jeu hors du commun. Dans l'esprit du plus grand nombre, et puisque pour la première fois un FF est distribué au Japon, aux États-Unis et en Europe, Square devient une référence et prend par rapport à Enix une indéniable avance. Cette dernière se concrétisera avec les épisodes VIII et IX de Final Fantasy, ainsi qu'au travers de tout un tas de jeux et de projets ambitieux qui donnent presque l'impression qu'Enix fait du surplace. Mais c'est une affirmation qu'il faut relativiser. Enix, entreprise somme toute modeste (elle comptait 134 employés fin mars



2002), n'a pas la folie des grandeurs et ne part pas dans de folles dépenses. On a vu ce que cela a donné avec *Final Fantasy – The Movie* pour Square Honolulu... Enix développe, édite ou distribue des titres divers, de Star Ocean Second Story ou Till the End of Time (respectivement sur PSone et PS2) à Dragon Quest Monsters (Game Boy), en passant par Valkyrie Profile (PSone) ou Grandia Xtreme (PS2). Fréquemment associé à d'autres développeurs comme Game Arts, Enix a su étoffer son catalogue de façon impressionnante au fil des années. Déjà, sur Super NES, l'éditeur nippon avait su se lier à des créateurs de talent pour proposer des titres comme 7th Saga, Actraiser 1 et 2 ou encore Ogre Battle. Touche-à-tout, Enix a de plus su imposer des titres réellement décalés parfois. Souvenez-vous de Mischief Makers sur Nintendo 64, ou de Bust-A-Groove sur PSone. Mais Dragon Quest reste la série phare de ce développeur définitivement décalé, qui va prouver une nouvelle fois qu'il sait enthousiasmer les foules.

Vous m'en mettrez 4 millions S.V.P.

Lorsque Dragon Quest VII est (enfin) sorti en août 2000, au Japon, le jeu a de nouveau connu un succès phénoménal. En l'espace d'une semaine, pas moins de 3 millions d'exemplaires du jeu ont été vendus ! En guise de comparaison, il faut en moyenne plusieurs mois à un Final Fantasy pour atteindre ce chiffre ! Après ce plébiscite commercial unique en son genre, l'engouement s'est évidemment calmé, mais au final, DQ VII s'est tout de même écoulé à plus de 4 millions d'exemplaires. Difficile pourtant de comprendre ce qui motive une telle dévotion lorsque l'on voit à quoi ressemble ce nouvel opus. Les graphismes s'avèrent plutôt sommaires, le jeu long et difficile, et on en tire un plaisir suranné très particulier, presque hors du temps. Mais ne cherchons pas à comprendre. Là où les cinématiques de Square subjuguent les joueurs du monde entier par leur esthétique irréprochable, les systèmes de jeu d'Enix, moins accessibles pour les Occidentaux, savent avant tout plaire aux joueurs japonais. En plus de s'intéresser aux jeux vidéo, évidemment, n'oublions pas qu'Enix a également d'autres centres de développement et d'intérêt, en l'occurrence la presse et les goodies. Du côté de la presse, on trouve des mensuels tels que *G Fantasy*, *Gangan Wing* ou encore *Stencil*. Mais aussi des guides de jeux et des mangas en tout genre. Avec ses franchises, Enix peut également travailler sur des projets de série TV ou d'animation. Et même sur des jeux pour téléphones portables. Ses personnages fétiches (ceux de Dragon Quest en tête évidemment) lui servent également à mettre sur le marché tout un tas de goodies : cartes, peluches, crayons... Enix, on le voit, est donc une entreprise touche-à-tout qui tente de séduire le plus large public possible, empiétant peu à peu sur tous les domaines. Un des derniers centres d'intérêt de l'entreprise, d'ailleurs, concerne les services liés aux connexions Internet à haut débit. Enfin, n'oublions pas qu'Enix et Square sont censés fusionner pour ne plus former qu'une seule et même entreprise. La signature doit encore être confirmée au moment où j'écris ces lignes, mais imaginez les jeux qui pourraient naître d'une telle union... Bref, si jusqu'à présent, le développeur nippon semblait ne jamais devoir être connu au-delà des frontières du Japon, les choses changent. À l'avenir, il y a fort à parier qu'Enix devienne de plus en plus incontournable.



andia Xtreme, développé par Game Arts et édité ir Enix, n'a pas connu un succès foudroyant sur PS2.

Robot Alchemic Drive, d'Enix of America, met en scène des combats de robots assez curieux, mais pas inintéressants.



Voilà, c'est fini

Eh oui, c'est fini. À partir du mois prochain, la saga des développeurs disparaît. Non, ne pleurez pas... Je sais que c'est dur. Moi-même j'ai une petite larme à l'œil au moment où j'écris cet encart, sur mon clavier Key Tronic ergoforce. Mais bon, j'en suis à mon 25e développeur – j'ai compté – et il y a une fin à tout. La question est maintenant de savoir ce que nous allons vous proposer à la place... C'est évidemment une surprise. Un secret tellement bien gardé que même nous, pour tout vous avouer, nous ne savons pas encore trop quoi faire. Si ça se trouve, il n'y aura rien pendant quelque temps. Ou alors une double page poster avec chaque mois un membre de la rédaction en train de poser (honnêtement, rien qu'avec Jean et Kendy, on peut tenir 24 mois). Bref, qui vivra verra, comme on dit. J'espère que vous avez, comme nous, l'intention de vivre encore au moins quelques mois... Enfin, j'me comprends...



Akira Toriyama, père de Dragon Ball, s'est occupé du character design de tous les Dragon Quest. Ça se voit...

Fin !

Bu$iness Pad

PAR GOLLUM
(jchieze@hfp.fr)

Le jeu vidéo : un business à part entière

Dans son cheminement aussi sinueux que parfois radieux, la vie nous rappelle, par instants, les tribulations de la Bourse. À l'implacable vérité des chiffres, aux impénitentes exaltations d'antan, succède une cruelle récession. Le monde titube, le CAC 40 se sent fébrile... mais notre vie se devrait-elle de refléter ces tristes états de fait ? Que nenni, car le business est une chose, l'allégresse une autre. Jouons et dévorons à pleines dents ce nouveau Joypad, tant qu'il en est encore temps... Car le temps, c'est de l'argent... Oups...

And the winner is...

Retrouvez chaque mois le Top 5 des meilleures ventes japonaises, américaines et européennes, toutes consoles confondues. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine de février et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois précédent ; il s'agit donc de tops mensuels et non hebdomadaires. Nos sources sont les magazines *Dengeki* (Japon), *Digitiser* (Europe) et le site Amazon.com (États-Unis).

TOP 5 JAPON
1- Pokémon Ruby (Nintendo/GBA)
2- Pokémon Sapphire (Nintendo/GBA)
3- Ratchet & Clank (Sony/PS2)
4- World Soccer Winning Eleven 6 Final Evolution (Konami/PS2)
5- Kingdom Hearts Final Mix (Square/PS2)

TOP 5 EUROPE
1- GTA : Vice City (Take 2/PS2)
2- The Getaway (Sony/PS2)
3- FIFA 2003 (EA/PS2, NGC, Xbox, PSone)
4- James Bond : Nightfire (EA/PS2, NGC, Xbox)
5- Harry Potter et La Chambre des Secrets (EA/PS2, NGC, Xbox, PSone, GBA)

TOP 5 ÉTATS-UNIS
1- GTA : Vice City (Take 2/PS2)
2- Dragon Ball Z Budokai (Infogrames/PS2)
3- Madden NFL 2003 (EA/PS2)
4- Tom Clancy's Splinter Cell (Ubi Soft/Xbox)
5- The Lord of the Ring : The Two Towers (EA/PS2)

Toujours plus haut !

Ah, je me souviens, douce époque que ce mois de novembre 2002. C'est avec nostalgie que je me vois encore vous parler des 40 millions de PlayStation 2 vendues dans le monde, c'était il y a si, si longtemps... euh, mais c'était juste il y a quelques semaines ! Ah, stupeur ! Pourquoi ? Eh bien tout simplement car, ayé, Sony vient d'annoncer avoir mis sur le marché (au 15 janvier) pas moins de 50 millions de PlayStation 2 ! En clair, calcul rapide, en 4 mois (délais de bouclage inside), Sony a produit 10 millions de PS2... puisque les derniers chiffres faisaient l'écho de 40 millions de PS2 au 17 septembre dernier ! Attention toutefois, ne pas confondre « mis sur le marché » et « vente effective », autrement dit le « sell in » et le « sell out ». Toutefois, le doute n'est pas permis : la PS2 reste plus qu'hégémonique, et ce sur tous les territoires. Ainsi, la répartition s'effectuerait de la sorte : 21,5 millions de PS2 en Amérique du Nord, 16 millions en Europe et 12,5 millions au Japon. La PlayStation 2 impressionne, au point de se vendre comparativement deux fois plus vite que la PSone en son temps. Dans la foulée, en un an, le résultat opérationnel de la division jeux a progressé de 7,9 % à 71,7 milliards de yens (environ 550 millions d'euros). J'en vois qui rêvent...

TÉLEX

Fin du cauchemar pour Nightmare Creatures 3 (commencé par feu Kalisto) dont les droits viennent d'être rachetés par Ubi Soft. Au-delà de l'acquisition des droits de développement et d'édition du titre, Ubi rachète aussi la licence à proprement parler. À noter qu'il est fort probable que le nom du jeu soit finalement revu, puisqu'en l'état, Nightmare Creatures 3 : Angel of Darkness rappelle diablement le sous-titre du prochain Tomb Raider. Sortie prévue pour 2004...



À l'image des ventes de Xbox, plus qu'amorphes au Japon, **le lancement du Xbox Live n'a pas vraiment secoué les joueurs nippons.** Ainsi, sur les 50 000 Xbox Live Starter Kits mis en vente, au bout des premières semaines, c'est moins de 10 000 unités qui avaient trouvé preneurs. Vivement True Fantasy Live Online pour re-dynamiser tout cela. C'est en tout cas à espérer car le Live assure vraiment, il lui manque juste de gros titres porteurs...

Le mois dernier, la fusion Square/Enix semblait battre de l'aile. En effet, Masashi Miyamoto (actionnaire majoritaire de Square avec près de 40 % des actions) avait contesté les termes initiaux du contrat qu'il jugeait trop défavorables pour Square, allant même jusqu'à menacer de voter « non » lors de l'assemblée constitutive. Toutefois, après concertation, les deux parties ont trouvé un terrain d'entente en modifiant les termes de leur fusion prévue pour le 1er avril 2003 (si, si). D'après le Nihon Keizai Shimbun, une action Square sera finalement échangée contre 0,85 action Enix, et non 0,81 comme cela était initialement prévu. Il s'agit d'ailleurs du taux d'échange maximal estimé en 2002 par l'institut Nomura Securities. Soit près de 5 % de gagné pour les actionnaires de Square.

TÉLEX

D'après le magazine australien *IT*, pendant la période de Noël, les ventes de GameCube ont été tout simplement désastreuses sur l'île aux kangourous. Explications avec des chiffres, tout ça. Ainsi, sur les 3 derniers mois de l'année 2002 (oui, ça vous paraît peut-être déjà loin, mais les analyses mettent un peu de temps à être publiées), seulement 5 846 GameCube ont été vendues. Un résultat à comparer avec les 84 477 PlayStation 2 et les 45 939 Xbox écoulées dans le même laps de temps. Joli « méscore », m'sieur Nintendo !

Enix est dans une rage folle et a décidé de ne plus effectuer ses annonces dans la presse nippone ! Carrément. En effet, l'emblématique éditeur japonais n'a pas particulièrement apprécié que les premières images de Dragon Quest VIII aient été scannées du magazine *Shonen Jump* et diffusées sur Internet 4 jours avant la parution. À l'avenir, toutes les annonces d'Enix seront effectuées via la traditionnelle voie des conférences de presse ! Finies les exclus !

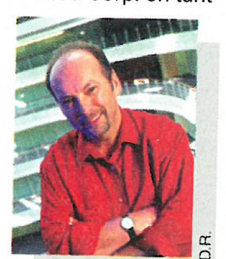


D'après la très précise étude du NPDFunworld, sur un an, les ventes de jeux vidéo auraient progressé de 21 %. Ainsi, les ventes totales de jeux représenteraient près de 10,3 milliards de dollars (environ 9,5 milliards d'euros) l'année dernière. Un chiffre impressionnant qui n'empêche pas ces mêmes analystes de prévoir pour 2003 une croissance située autour des 13 %. Pas mal...

Bonne nouvelle pour Infogrames, qui annonce une progression de son chiffre d'affaires de 22 % (513,5 millions d'euros) pour son premier semestre fiscal. Après quelques mois difficiles, l'éditeur lyonnais a vu son CA bénéficier de l'embellie du groupe aux États-Unis. En effet, aux States, la part de marché des jeux Infogrames a tout simplement doublé, représentant désormais 61,6 % de son chiffre d'affaires. Pour l'année, c'est un CA de 880 millions d'euros qui est d'ores et déjà anticipé. Enfin de l'espoir ?

Au jeu des chaises musicales...

C'est l'histoire d'une démission. Celle de Peter Moore, président de Sega of America. C'est l'histoire d'une nouvelle famille. Microsoft. En effet, le sémillant Peter vient de rejoindre la Bilou Corp. en tant que président du marketing et de la distribution pour l'Europe et le Japon. Notre homme occupera donc un poste-clé au cœur de l'organigramme Microsoft puisqu'il sera, dans les faits, en charge de la division Home & Entertainment qui inclut la distribution de la Xbox et de ses jeux (au label Microsoft Games), ainsi que les titres PC du groupe. À noter que dans le même temps, Sandy Duncan, à la tête de la division européenne depuis près de 3 ans (et chez Microsoft depuis maintenant, houla, 16 ans !), a déclaré vouloir quitter le monde du jeu pour se consacrer à sa vie de famille. C'est aussi ça, la vraie vie vraie. C'est donc Eduardo Rosini, actuel manager général de Microsoft Argentine, qui prendrait sa place à la fin de l'été 2003. Et a priori ce n'est qu'un début. À suivre donc.


D.R.

Tourner la page 2002

Microsoft a réussi un Noël de folie. Ainsi, d'après les statistiques réalisées par Chart Track (au Royaume-Uni) et GfK (en France et Allemagne), la Xbox aurait décroché la deuxième place des ventes de consoles de jeu de salon sur la fin d'année. Histoire de remuer le couteau dans la plaie, Microsoft parle, toujours sur la période de Noël en Europe, d'un rythme de vente pour la Xbox deux fois supérieur à celui de la GameCube ! Principal artisan de ce retournement de dernière minute : le succès des packs Xbox avec Jet Set Radio Future et Sega GT 2002. Allez, puisque vous les réclamez, dernière salve de chiffres. Sur les 3 principaux territoires européens (Angleterre, Allemagne, France), le partage entre les 3 constructeurs s'est effectué de la sorte en décembre 2002 : 70 % de parts de marché pour la PlayStation 2, 20 % pour la Xbox, et seulement 10 % pour la GameCube. Reste une grande question : pourquoi Microsoft ne prend-il en compte que les chiffres de 3 pays (certes clés) de l'Europe ? Alors comme ça, on ne vend aucune console en Espagne, Italie, Benelux & Co ? Et pourquoi ne pas communiquer de chiffres réels ? En toute logique, on peut donc admettre que la Xbox a réussi un excellent Noël, mais qu'elle reste probablement encore en troisième position en ce qui concerne les ventes totales sur 2002. Toutefois, en ayant fait le plein de nouveaux joueurs, et au vu des titres à venir, Microsoft devrait entamer l'année 2003 sous les meilleurs auspices.



La Phantom

Vous vous souvenez de l'Indrema ? De son arrêt pas du tout prévisible ? Eh bien voilà, c'est au tour d'Infinium Labs de partir à la conquête du jeu vidéo grâce à la... tatatatin : Phantom ! Alors voilà, il s'agit bel et bien d'une nouvelle console tout ce qu'il y a de plus sérieuse, avec tout plein de composants ultra-sophistiqués capables de révolutionner notre vision du jeu. Même que Sony, Microsoft et Nintendo sont supra-paniqués car la Phantom est prévue pour décembre 2003 aux États-Unis et qu'elle sera plus puissante que toutes les machines actuelles. Attendez, c'est pas tout ! Même qu'on pourra jouer online tout de suite et en haut débit, et qu'il sera possible de télécharger des démos avant d'acheter les jeux, voire de payer en « pay per play » ! Oh c'est la ré-vo-lu-tion ! Que diantre, 50 000 jeux seront d'ailleurs disponibles en day one, dont plus de 5 000 en multijoueur ! Trop bien, même qu'on peut encore imaginer qu'il ne s'agira que de super jeux extraordinaires vu qu'Infinium Labs ne précise jamais rien. Oui, tous ensemble, rêvons d'un monde plus naïf et beauuu. Et donnons-nous la main en allant jeter un coup d'œil à leur site (www.infiniumlabs.com).
C'est beau l'utopie, mais ça coûte cher, surtout pour ceux qui ne veulent pas rester fantomatiques. Quelqu'un les a prévenus ?
Précision : non, il ne s'agit pas d'un poisson de mars. Et c'est peut-être bien ça le plus triste...



Rage a la rage

J'avoue, j'ai honte. Embrayons donc rapidement sur du factuel, sur des chiffres sonnants et trébuchants (oups, lapsus). D'après la BBC News, après avoir levé près de 4,5 millions de livres (environ 6,8 millions d'euros) l'année dernière pour financer ses projets, les problèmes financiers de Rage Software sont en train de prendre une bien vilaine tournure. En effet, entre des ventes amorphes et des retards cruciaux, la machine semble s'être grippée, si bien que des administrateurs judiciaires auraient été chargés de démanteler la société. Depuis quelque temps, ce sont déjà 77 emplois qui ont été supprimés, tandis que les 85 postes restants semblent sur la sellette, et que de nombreux collaborateurs n'ont pas été payés depuis des mois !
La survie du groupe (si cela est encore possible) réside toutefois clairement dans le succès des titres (Lamborghini, Team SAS) qui — note d'espoir — restent toutefois attendus. On leur souhaite bien du courage... On sait de quoi on parle.



Zique Pad

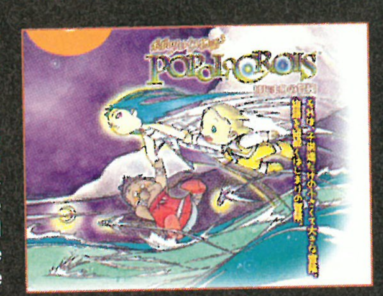
Douceur et volupté emplissent délicieusement les pages de ce Zique Pad de mars. Les mélodies délicates de Popolocrois II envoûteront les plus sensibles, en évitant l'écueil du mièvre. Une belle prouesse enchanteresse. The Granstream Saga propose un réveil plus tourmenté, même si la qualité ose se dévoiler par de surprenantes intermittences. La vie reste un flot musical, bro'.

par Gollum

Popolocrois II

• **Référence** : SVWC 7056 • **Compositeurs** : Yoshiyuki Sahashi et Tetsuo Ishikawa
• **Durée** : 53'16 (39 plages)

N'avez-vous jamais souhaité balayer, d'un vigoureux revers de main, ce monde grisâtre et austère qui nous entoure ? N'avez-vous pas, une fois dans votre vie, désiré voguer vers quelques contrées inexplorées ? N'avez-vous pas, un soir, rêvé de couleurs vives, d'aventures au parfum acidulé ? Si un jour... oui, si un jour vous veniez à visiter le royaume, l'univers de Popolocrois, vous y découvririez insouciance et gaieté, délivrance et festivité. Tout mignon, Popolocrois II aura fait succomber les plus jeunes joueurs et joueuses du Japon. À l'image de cette fresque pour petits et grands enfants, la bande-son de ce RPG invite à un voyage coloré. Un chant d'ouverture, que certains qualifieront de gnangnan, permettra d'effectuer en toute quiétude vos premiers pas. Les rythmes n'ont rien de martial, les crécelles et le tintement des grelots emplissant l'espace d'un suave vacarme. Aussi paradoxal que cela puisse paraître, il existe une sorte d'ambiance de fête foraine « épique ». Mélange détonnant que ces tons mièvres, ces mélodies champêtres, ces accords insouciants... cohabitant pourtant si intimement avec cet esprit nébuleux d'aventure. Par instants, on croirait



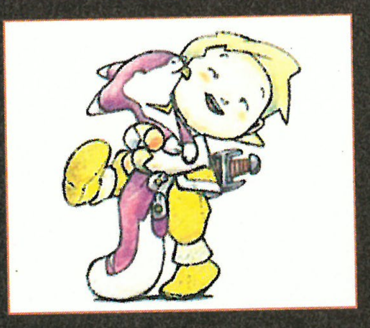
percevoir ce vague frisson qu'on ressent au contact d'un Zelda. Le côté frondeur, mais toujours grand cœur et naïf. Les accords au piano se plaquent avec délicatesse et allégresse. Au fond, des gazouillis d'oiseaux viennent même parfois aérer la partition. Ainsi, même s'il lui faut accepter de laisser son âme d'adulte, le joueur-auditeur est transporté. Le cerveau semble apaisé, comme touché par cette grâce en provenance directe de l'enfance. Quelques passages plus précipités, au beat plus prononcé, semblent briser imperceptiblement le charme. Ils n'apportent rien. Supprimez-les avec nonchalance et enveloppez-vous dans ce tourbillon lancinant rappelant le chant hésitant des boîtes à musique. Popolocrois II est savoureux. L'écoute de cet album ne vous insufflera aucune force, n'assaillira pas non plus vos émotions. Non. Il vous transportera juste loin, à une époque où votre maman accompagnait vos chevauchées sur les oreillers, où, avec votre fidele allié « le pouce », vous partiez à la découverte d'un monde mystérieux... celui du placard à vêtements. Une époque où les odeurs étaient sucrées, où les baisers étaient délicieusement baveux, et où les « areu » prenaient un sens toujours merveilleux. Pour tout cela, merci Popolocrois...

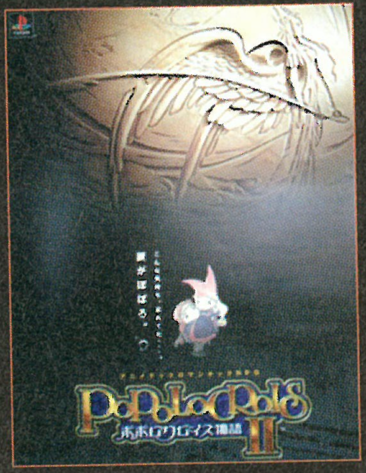




Avis

Réservé à un public au cœur friable et au doudou encore présent, l'album de Popolocrois II invite à un tendre voyage au pays de l'enfance musicale. Des grelots parce que c'est plus beau, de la musique parce que c'est magique.





NB

Noter la musique est un exercice complexe. Qui suis-je, moi, pour me permettre de définir quel album dispose de compositions de qualité, ou quel autre vous détruira les oreilles en deux secondes ? Bon, j'avoue, dans ce dernier cas, il y a peu de chances pour que j'en parle, tout simplement car Zique Pad ne rassemblera que la crème des crèmes de la musique de jeux vidéo. Pourtant, parmi les chefs-d'œuvre que nous vous proposerons, certains d'entre vous devront effectuer des choix. On ne peut pas tout avoir, paraît-il. Chaque mois, vous retrouverez donc des petites notes pour vous guider un peu mieux. Il s'agit plus d'appréciation. Tiens, un petit exemple, histoire que vous ne soyez pas perdu. Une note de 8/10 correspond à un excellent album. Tandis que dix « ZP » équivaut au chef-d'œuvre ultime, la composition divine aussi bien au niveau de la composition que de l'orchestration. Il s'agit de l'œuvre qui vous transcendera pendant des siècles. Rappelez-vous, Zique Pad fait la part belle à la qualité et aux compositeurs de talent. Rien qu'à eux. Ouvrez bien vos oreilles !

The Granstream Saga

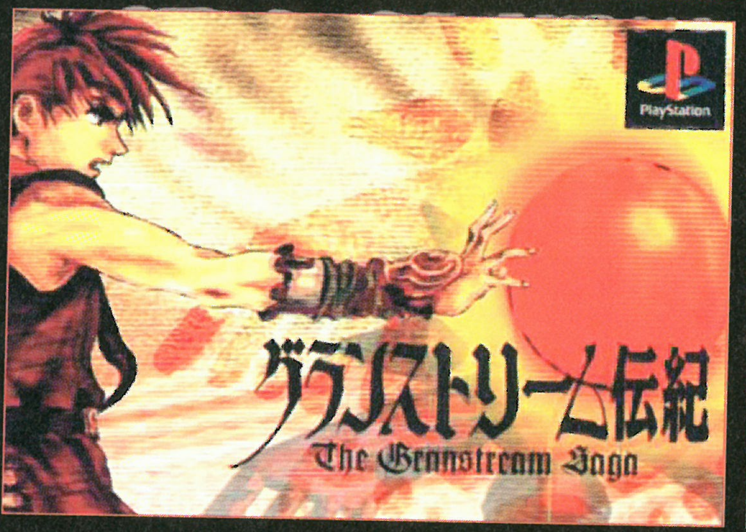
• **Référence** : FSCA-10029 • **Compositeurs** : Masanori Hikichi, Takako Ochiai, Miyoko Kobayashi et Kohe Tanaka • **Durée** : 68'32 (37 plages)

Quelle notion plus abstraite que l'art ? Quel équilibre plus fragile que l'art de mêler image et son ? Cette délicate alchimie, lorsque la symbiose se produit, transcende les émotions. Pourtant, il serait bien vain de penser que la magie opère à fréquence régulière. Ainsi, malgré les efforts de Sony, The Granstream Saga restera cruellement cantonné au statut de RPG de seconde zone. Rares seront les joueurs à se remémorer, parcourus par d'infimes frissons, cette expérience ludo-numérique balbutiante. Pourtant, cette production ne mérite que partiellement d'être frappé par le sceau de l'opprobre. Ainsi, chatoyante sans être rayonnante, sa bande-son pourra être sauvée des eaux. Magistral et orchestral dès son ouverture, cet album déploie des atours qui, s'ils n'ont pas la douceur du velours, se permettent quelques agréables facéties. Un peu de théâtralité, mais surtout de l'impatience et de la grandiloquence égayent ainsi les premiers accords. Les violons se font mystérieux, les cuivres puissants, tandis que quelques instruments à vent distillent, par touches délicates, une fraîcheur toute nippone. Mais ne vous méprenez pas, après quelques circonvolutions, The Granstream Saga se rabat avec lourdeur dans un registre plus familier, celui des synthés ! La logique est dès lors respectée, tant les poncifs des RPG s'engouffrent dès les premières brèches formées. Il y a de la naïveté dans ces mélopées. Toutefois, comment se permettre d'accuser ces samples aux habiles sonorités ? La palette musicale s'enrichit à mesure que ce voyage sonore se développe. Petit événement, ce sont 4 compositeurs qui se sont attelés à la tâche. Chacun dispose d'un style bien particulier, et au détour d'une sonorité, d'un phrasé, il n'est pas rare de percevoir la patte de l'un ou de l'autre artiste. Avouons aussi que les clins d'œil sont légion... Pour les amateurs d'épopée made in Super Nintendo, quelques accords rappelleront sans hésitation les rythmes de Seiken Densetsu, ou encore Illusion of Gaia. Oui, confirmation, cela ne nous rajeunit pas. Mais dans le fond, qu'importe : classique dans la forme, ce RPG se devait peut-être de l'être aussi par sa musique. Ainsi, la galette dorée se laisse écouter, peut par instants charmer, mais jamais elle ne parviendra à totalement vous combler. Encore moins vous transporter.

Avis

À une époque où Sony tentait encore de proposer un RPG de qualité, The Granstream Saga aurait pu faire illusion. Mais non, malgré les efforts consentis, cette B.O. ne parvient pas à réellement décoller.







©1997 Sony Computer Entertainment Inc.

LA MUSIQUE ADOUCIT LES MŒURS... LE PORTEFEUILLE AUSSI

Pour se procurer ces fameux albums, il existe diverses solutions. Soit vous visitez des boutiques telles que Tonkam ou Konci si vous êtes Parisien, soit vous croisez les doigts pour que votre revendeur importe ce type de CD si vous habitez en province. Sinon, un seul moyen bien pratique et efficace (on trouve absolument tout !) : le Net. Voici les meilleurs sites, bien évidemment sécurisés (tous testés sans problème), qui proposent ce type d'articles. Il est même possible d'effectuer des commandes particulières : la classe, en un mot. Selon les sites, les délais de livraison oscillent entre une semaine et un mois.

***CD JAPAN** (le Must incontournable)*
(www.cdjapan.co.jp)
GAME MUSIC ONLINE
(www.gamemusic.com)
ANIME NATION
(store.yahoo.com/freethought/index.html)
TOKYO POP
(www.tokyopop.com/tokyopop)
THE PLACE
(www.the-place.com)

Netp@d

Les infos chaudes du Net

PAR ANGEL DAVILA (adavila@hfp.fr)

Oyé, oyé ! À partir de ce mois, Netpad change ! Chris a été muté à plein temps sur les « En bref » (NDChris : mais je vous porte toujours dans mon petit cœur !), me voilà donc seul maître à bord. Pour les liens concernant vos sites persos, une seule adresse : adavila@hfp.fr. Plus que jamais, j'ai besoin de vous pour trouver et me mailer des trucs rigolos, intéressants, caustiques... Bref, il me faut du biscuit pour ma feuille de chou !

Dans un précédent numéro, je vous avais parlé de la récente passion de la rédac pour le backgammon. Avec Julo, comme on en a eu vite marre de jouer sur le Net avec une interface flash pérave, on s'est un peu creusé pour trouver un vrai truc potable et ce truc, c'est Netgammon, un logiciel qui se télécharge à cette adresse : **www.netgammon.com**. L'interface est un vrai bonheur, toutes les règles sont présentes, et surtout, on peut s'entraîner en affrontant des joueurs du monde entier de tous les niveaux. Accessoirement, c'est aussi en français. En revanche, je vous préviens, si un jour vous tombez sur Julo, évitez de jouer contre lui, il a une chance monstrueuse au moment de faire des doubles. Oui, je viens de perdre (4-0) et je suis aigri...

Nombre d'entre nous attendent impatiemment Deus Ex 2, la suite du chef-d'œuvre de Warren Spector. Bien que prévu sur Xbox pour novembre, les infos sont rares, tout comme les screenshots. Alors forcément, quand il y en a un qui arrive, ben on est « jouasse ». Bonheur ultime, vous pouvez en visionner tout plein ici : **www.3dchips-fr.com/News/news.php?id=200301262** (enfin 4, mais c'est déjà pas mal...). Côté news, on sait seulement que le titre se déroulera une vingtaine d'années après le premier opus dans un monde toujours aussi pourri. On nous promet que le jeu sera « plus mieux » à tous les niveaux, ce qui n'est pas difficile à croire quand on voit les photos.



Pendant le mois de février, c'était la fête de la bande-annonce. Tous les ans, les coupures pub du Superbowl américain donnent lieu à la présentation des gros blockbusters à venir. Cette année, on a eu droit à *The Hulk*, réalisé par Ang Li, que l'on peut télécharger à cette adresse **www.apple.com/trailers/universal/the_hulk/superbowl**. Ensuite, le grand et très attendu *The Matrix 2 : Reloaded* qui nous offre enfin une vraie bande annonce digne de ce nom (**whatisthematrix.com**). Dans la série kitsch, on peut trouver *Bad Boys 2* (**www.apple.com/trailers/columbia/badboys2**), toujours avec Martin Lawrence et Will Smith, on espère qu'il sera moins pourri que le premier volet. Enfin, dans un registre complètement différent, *Reanimator 3* qui, mine de rien, annonce quelque chose de grand (**www.filmaxinternational.com/default.cfm?num_seccio=7&num_noticia=105**) ! Enfin, pour finir en beauté, vous pouvez mater *Kill Bill* le prochain film de Tarantino avec Uma Thurman, ici : **www.apple.com/trailers/miramax/kill_bill**. Je sens que ça va déchirer grave ! (une fois de plus, merci à Peavey de Mad-Movies.com).



L'association JIRAF (Jeu vidéo et son Industrie Rassemblent leurs Acteurs Français) a ouvert un site internet (**www.jiraf.org**) afin de « permettre de faciliter la réflexion, le dialogue et la rencontre, et surtout le rassemblement des différents acteurs du jeu vidéo ». Les différents articles sont d'une pertinence rare et permettent d'élever son esprit presque au niveau de celui de Bouddha. Je vous conseille fortement de lire leur réaction face au reportage diffusé par TF1 dans *Sept à Huit* qui montrait le jeune Cyril, intoxiqué au jeu vidéo (ou « cyber addict », comme ils disent...). Par chance, le site permet de le visionner. Moi-même je l'ai regardé, et en toute honnêteté, il ne m'a semblé voir qu'un pauvre gars à la vie sociale particulièrement pathétique. Je vous recommande tout particulièrement le passage chez le psy, tristement drôle. D'après l'intéressé lui-même, ce reportage ne reflète pas du tout la réalité des faits évoqués...

La pub du mois se trouve ici **www.pepsi-football.com**. Vous pouvez télécharger une vidéo en basse ou haute qualité (selon votre connexion) dans laquelle on voit le Real Madrid et Manchester United s'affronter dans un duel façon far west pour une pauvre bouteille de Pepsi. Quand je pense qu'ils gagnent tous des millions, c'est bien triste d'en arriver là. Comment ça c'est que de la télé ?


D.R.

Avec Greg, on rend régulièrement visite à **Engrish.com**, un site dédié à toutes les fautes d'anglais que l'on peut trouver au Japon sur les différents t-shirts, panneaux d'affichage, emballages alimentaires, etc. « No Smorking », « Rocker room » (au lieu de locker... vestiaire en anglais), les Japonais ont définitivement un problème pour différencier le L du R. Les anglophones passeront à coup sûr un bon moment de rigolade.

Eidos a donné les moyens aux internautes de fêter Noël de la manière la plus pacifiste qui soit, en mettant en ligne un jeu en flash pas piqué des hannetons où le héros de Hitman montre tout son savoir-faire en matière de chasse aux lutins. Ça se passe ici : **www.eidosinteractive.com/hitman2_christmas/game.htm** et mine de rien c'est assez bien fichu. Dernière chose, ayez la patience d'arriver jusqu'au boss : rien que pour sa tronche, ça vaut le détour.



Julo est un bon pigeon. Quand on galère pour trouver des liens Internet sympas, il suffit de lui demander et tout d'un coup il balance ça : **www2.sega.co.jp/sw/chu2** (cliquez sur le 3e onglet en haut de la page), un Chu Chu Rocket online gratos avec les vraies musiques et tout. En insistant un peu, il est même prêt à donner ça **www2.sega.co.jp/sw/jigsaw/game.html**, un jeu puzzle basé sur les jeux Sega, et même ça **http://sega.jp/prize/home_ufo.html** pour se remémorer le bon vieux temps dans les fêtes foraines (cliquez sur les étoiles qui clignotent en bas de la page). Ah la la, mon Julo, t'es vraiment un pigeon mon gars… Merci d'exister quand même.



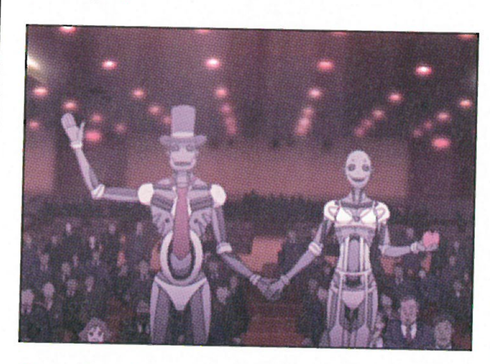
Dans le dossier du numéro de décembre concocté par Tristan et consacré à Twin Galaxies, l'organisation qui se charge de recenser les high-scores mondiaux de tous les jeux, vous pouviez constater à quel point certains joueurs sont acharnés et réussissent à faire des trucs de fous. Ce mois-ci, vous en aurez la preuve par l'image en allant là : **www.twingalaxies.com/admins/MKM/pages/mkm/videos/mkmvideos.htm** (désolé, l'URL est longue…). Vous pourrez télécharger une vidéo qui montre comment passer le premier niveau de Tomb Raider en 2mn50 (le gars est trop puissant, pour y arriver, il optimise les trajectoires comme dans un jeu de course !), une autre prouve que l'on peut arriver au bout de Resident Evil 1 sur PSone en n'utilisant que le couteau et enfin une dernière permet de nous rappeler à quel point le mode Tofu dans le 2e volet de RE était fendard.

Toute ma vie, j'ai rêvé d'avoir un truc comme ça : **www.woodcontour.com**. Parfait pour mon bureau à la rédac, le design classieux irait très bien juste à côté de mon poster de Zidane et ma chauve-souris en plastique offerte dans un vieux *Journal de Mickey*. Tiens, si je me laissais aller, je me prendrais bien ça aussi **www.macaquarium.com**, pour que la déco soit vraiment de bon goût. Et puis franchement, 149,99 dollars (~138 €) pour la version deluxe, ça n'est pas si cher que ça…


D.R.

C'est vieux, mais tout le monde ne le sait pas. Je me fais donc un devoir de vous rappeler que sur le site **Xbox.com**, vous pouvez visionner une tonne de vidéos de jeux (sortis ou encore en cours de développement). Ça se trouve plus exactement ici : **www.xbox.com/xboxtv**. Vous pourrez même visionner une vidéo d'Halo 2 assez particulière puisqu'elle ne montre que des photos filmées à coups de plans pseudo-cinématographiques. Petite précision, pour regarder quoi que ce soit, il vous faudra installer le Windows Media Player 9. Voilà une manière peu cavalière qu'a Microsoft de faire la promotion de son nouveau logiciel en forçant les gens à le télécharger. Hum, hum…

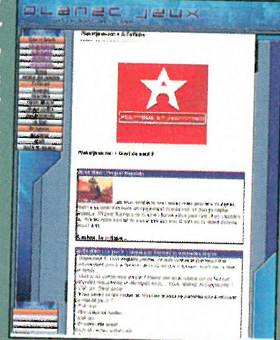
Pile-poil au moment où j'écris ces lignes, le premier volet de *The Animatrix* vient d'être mis en ligne. Au cas où vous ne le sauriez pas, il s'agit d'un projet parallèle à la trilogie Matrix qui consiste en une série de sept courts métrages d'animation ayant un rapport avec l'univers des frères Wachovsky. Le premier épisode sorti tout récemment, « The Second Renaissance Part 1 », a été réalisé par Mahiro Maeda (connu pour Blue Submarine 6). Allez vite le zieuter à cette adresse : **www.theanimatrix.com**. Pour les six autres courts (dont trois seront mis en ligne d'ici mai), on trouve à la réalisation des noms prestigieux tels que Square USA (*Final Fantasy le film*), Shinichiro Watanabe (*Cowboy Bebop*), Yoshiaki Kawajiri (*Ninja Scroll, Vampire Hunter*), Takeshi Koike (*Party 7, Trava*), Koji Morimoto (*Robot Carnival, Akira* en tant que superviseur de l'animation) et Peter Chung (*Aeon Flux*). Que du beau monde ! Moi j'dis, ça en jette !



Dans la série théories de dingue sur les films mythiques, comme celle sur *Blade Runner* qui voulait que Deckart soit un Replicant (ce que Ridley Scott a confirmé l'année dernière), on en trouve une sur le *Projet Blair Witch* qui émet l'hypothèse que l'intégralité du film n'est qu'une simple mascarade orchestrée par Mickey et Josh (le caméraman et le preneur de son) uniquement dans le but de tuer Heather. Les arguments avancés sont trop longs à expliquer, mais après y avoir réfléchi (et même revisionné le film), je me dis que ça tient plutôt la route. Pour en savoir plus, foncez ici : **http://membres.lycos.fr/zinzinzone1/cadre.htm**

Spécial sites lecteurs

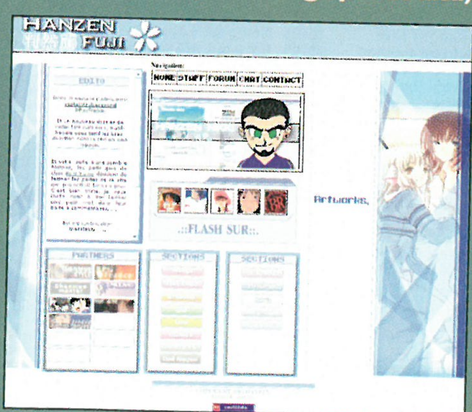
www.planetjeux.net : On ne peut pas dire que Planet Jeux soit spécialisé dans la console, mais plutôt dans le jeu vidéo en général, et c'est ce qui rend le site intéressant. Là-bas, les gens réfléchissent et le font savoir dans leurs articles ! D'ailleurs, leur papier sur la politique et le jeu vidéo a laissé Chris coi, et pourtant, c'est lui l'intello de la rédac…



www.push-start.com : Push-Start, c'est un site avec une interface simple, bien lisible, et des news régulières sur toute l'actualité du jeu. En plus, ils mettent régulièrement en ligne les Play Again, sorte de nouvelles complètement débiles qui tournent autour d'un jeu old school, ce qui contraste avec les sujets intéressants et variés des dossiers qui sortent de l'univers jeu vidéo. Des lecteurs intelligents, si, si, je vous jure !



www.hanzenfuji.fr.st/ : Ce site se différencie des autres grâce à son trip japonisant traité sans les clichés habituels que l'on retrouve chez la plupart des fans de l'archipel nippon. Donc ici, au lieu de parler d'Akihabara et des cartouches Neo Geo ou PC Engine que l'on peut y dégoter, les rédacteurs préfèrent faire des dossiers sur les brochettes de poulet Yakitori. Et mine de rien, ça déchire ! (À noter que l'article en question a été réalisé par un certain Angel mais qu'il ne s'agit pas de moi.)





1 LES PLUS FIDÈLES SONNERIES
(et le plus de téléphones compatibles!)

Téléphones compatibles: Alcatel, Ericsson, LG, Motorola, Nokia, Philips, Sagem, Samsung, Sendo, Siemens, SonyEricsson, Trium... Détails: www.persomobiles.net.

POUR CHANGER VOTRE SONNERIE: appelez le **0899 700 907**, entrez la référence de la sonnerie (ex: 56072), le n° du téléphone... cela prend à peine 2 minutes!
PLUS DE SONNERIES: Par exemple: ✚ **30 Reggae..1563**. Vous pouvez choisir parmi 30 autre sonneries Reggae en appelant le **0899 700 907** et en saisissant la référence 1563.
CATALOGUE COMPLET: Des milliers d'autres sonneries par téléphone au **0899 700 907**, ou minitel **3617 MONMOBILE** ou web www.**persomobiles**.net.



2 Exclusif! TOUTES NOS SONNERIES SONT HIFI - POLYPHONIQUES!

La plupart des téléphones récents utilisent des sonneries polyphoniques: vous entendez le vrai son des instruments, et les mélodies sont accompagnées d'une **véritable orchestration** (ex: piano / basse / batterie). Exclusif: toutes les sonneries de persomobiles seront automatiquement téléchargées en mode polyphonique si votre téléphone est compatible.
Téléphones polyphoniques: Alcatel 511 512 525 715 **Ericsson** T300 **Motorola** C330 T720 **Nokia** 3510 3510 3650 6610 6650 6210 7250 7650 **Panasonic** GD87 **Samsung** A800 N600 N620 S100 T100 **Siemens** C55 S55...

LE TOP
- r gaou 55409
- t de rue 55607
- sereje (Ketchup song) 55410
- vec classe 55024
- iffy contre les vampires 56616
- armina burana 55411
- omplicated 55764
- ilema 55412
- ai demandé à la lune 55414
- nny from the block 55413
- exorciste 55415
- e flic de Beverly Hills 55418
- e parrain 55417
- e seigneur des anneaux 55065
- es bronzés font du ski 55419
- es Simpsons 55420
- larie 55421
- lission Impossible 55422
- aris Latino 55423
- lantation 55424
- ub Dim 56604
- axi 3 55492
- i amo 55425
- Vithout me 55426
- ✚ Le Top 20 permanent: 1599

RAP / RNB
- 000 kisses 55011
- 13 fout la merde 55604
- m73, 62 Kg 56078
- my people 56993
- .9.1 56303
- demi nue 56101
- Addictive 55021
- All I have 55454
- Always on time 55881
- Another day in paradise 56083
- Apocalypse flow 55042
- Are you ready 55017
- Art de rue 55607
- Assassin de la police 55299
- Au nom de la rose 56494
- Avec classe 55024
- Avoir des potes 55289
- Bad boy for life 56086
- Bad boys de Marseille 55945
- Bad intentions 55606
- Because I got High 56971
- Belsunce breakdown 56612
- Black suits comin' 55567
- Block party 55777
- Bomba 2002 56302
- Bonnie and Clyde 55305
- Boom boom 55051
- Business 55939
- C'est mon truc 55613
- Cendrillon du ghetto 56622
- Cleaning out my closet 55672
- Clint Eastwood 56644
- Come with me 56691
- Contrôle 55074
- Dance for me 55614
- Destinée 55037
- Diamant noir 55775
- Dilema 55917
- Du rire aux larmes 56080
- Elle donne son corps avant son nom 55609
- Elle est à toi 55570
- Enfants du ghetto 55077
- Family Affair 56799
- Foolish 56315
- Freestyler 55582
- Full moon 56313
- Funky cops-Let's Boogie 55898
- Funky Maxime 56359
- Gangsta's Paradise 56685
- Girls, girls, girls 56797
- Got what you need 56049
- Happy 55921
- Hero 55285
- Hey ma 55196
- Hot in herre 55565
- I got 5 on it 56689
- I need a girl 56301
- I'll be missing you 55430
- I'm gonna be alright 55572
- If you had my love 55703
- Independant woman 55700
- Je danse le mia 56145
- Jenny from the block 55131
- Just a little 55075
- Killing me softly 56362
- La fièvre 55286
- La playa 55377
- La tribu de Dana 56473
- Le guide du loubard 55667
- Le son des bandits 56054
- Livin it up 55878
- Ma Benz 55287
- Mai qui est la belette 55590
- Miss california 56646
- Nuff Respect 56487
- Oh boy 55923
- On s'en sort bien 55680
- One minute man 55885
- Oublie moi 55678
- Paper'd up 55314
- Perdono 56062
- Petit frère 55610
- Pris pour cible 55955
- Que vous dire 55031
- Qui est l'exemple 56906
- Qui veut la peau de mon Crew 55288

RAP / RNB (suite)
- R n'b 2 rue 56621
- Real slim shady 56618
- Regarde le monde 55668
- Regulate 56693
- Rester le même 55016
- Sache 55899
- Stan 56634
- Survivor 56637
- Swing popotin 55214
- The next episode 56632
- Through the rain 55036
- Toy boy 55078
- Tu me plais 55623
- U got it bad 56051
- U remind me 56770
- Walking away 56619
- What's love 56047
- What's my name 56692
- What's your flava 55910
- When you believe 55283
- Why'd you lie to me 55022
- Without me 56143
- Work it 55191
- You don't have to call 55682
- ✚ 170 Rap! 1554

POP / ROCK
- A thing about you 55223
- A thousand miles 56474
- All the things she said 55136
- Angie 55853
- Another one bites the dust 55113
- Basket Case 55791
- Big gun 55271
- Black Celebration 55699
- Black or white 55711
- Boys 55029
- Boys don't cry 55124
- By the way 56555
- Californication 56760
- Can't stop loving you 55221
- Canonball 55442
- Check the meaning 55222
- Close to me 55141
- Cocaïne 56940
- Come as you are 55713
- Come away with me 55076
- Come out and play 55294
- Complicated 55764
- Cosmic girl 55372
- Creep 56329
- Cryin' 55821
- Dance me to the end of love 55336
- Dirrty 55013
- Don't stop 55226
- Drowning 55133
- Du hast 55281
- Electrical storm 55903
- Englishman in New York 55816
- Enter sandman 55654
- Entre nous 55456
- Every breath you take 55817
- Feel 55151
- Flash Dance-She is a maniac 55149
- Glory Box 56189
- Hard as a rock 55301
- Hell bells 55273
- Here comes the sun 56912
- Hey Joe 55704
- Highway to hell 55688
- Hotel California 56765
- How you remind me 56559
- I still haven't found what I'm looking for 55979
- If tomorrow never comes 55778
- In between days 55126
- In my place 55020
- In too deep 55782
- Ironic 55355
- Jump 55656
- Just like a pill 55044
- Karma police 55280
- Killing in the name 55292
- Light my fire 56174
- Like I love you 55008
- Maria Maria 55595
- Miss you 55852
- New year's day 56763
- Not a girl, not yet a woman 55874
- Objection 55780
- Oye como va 56757
- Paint it black 55750
- Planet Claire 56173
- Pretty fly 55596
- Pride (In the name of love) 55985
- Private investigations 55931
- Purple haze 55860
- Rape me 55349
- Smells like teens spirit 55340
- Smoke on the water 55427
- Someone new 55026
- Something stupid 55646
- Song 2 55787
- Special cases 55311
- Stairway to heaven 56790
- Start me up 55855
- Still loving you 56786
- Stop crying your heart out 55189
- Sultan of swing 55060
- Sunday bloody sunday 56762
- Supreme 56520
- Sympathy for the devil 55745
- The end 55167
- The man who sold the world 55344

POP / ROCK (suite)
- The middle 55055
- The rock show 55692
- The scientist 55158
- The Sound of Silence 55798
- The wall 55902
- The zephyr song 55023
- Too bad 55018
- Underneath your clothes 55679
- Video killed the radio star 55097
- Walk of life 55932
- Walk this way 55826
- Walking on the moon 56553
- We are the champion 56764
- We are the world 55085
- We will rock you 56523
- Where did you sleep last night 55339
- Where the streets have no name 55006
- Wherever you go 56299
- With or without you 55655
- Wonderwall 56791
- Yesterday 56913
- You know you're right 55220
- ✚ 240 Pop/Rock! 1561

ROCK FRANÇAIS
- À l'envers à l'endroit 55676
- Au néant 55466
- Ce soir on vous met le feu 56310
- Chercher le garcon 55101
- Clandestino 56179
- Déjeuner en paix 55102
- Elle s'ennuie 55942
- Emma 55382
- J'ai demandé à la lune 56096
- J'en reve encore 56898
- J'y suis j'y reste 55229
- Je fume pu d'shit 55298
- Jeune et con 55779
- L'aventurier 56097
- La bombe humaine 56121
- Le chemin 55056
- Le vent nous portera 56769
- Mala Vida 56178
- Mao boy 55573
- Milliers, Millions, Milliards 55914
- Motivés 55632
- Onde Sensuelle 56177
- Ou tu veux, quand tu veux 55371
- Partir seule 55346
- Song for a Jedi 55770
- Tomber 55217
- Tomber la chemise 56184
- Un homme pressé 55391
- Un jour en France 56383
- ✚ 60 Rock Français 1548

VARIÉTÉS
- A new day as come 56034
- Aime 55733
- Alexandrie Alexandra 56222
- Aline 55827
- Aller plus haut 56457
- Allumer le feu 56228
- Amélie Colbert 55157
- Au café des délices 55597
- Au soleil 56300
- Auprès de mon arbre 56388
- Avant de nous dire adieu 55625
- Ballade de Johnny Jane 56537
- Besoin de rien, envie de toi 55048
- Cœur perdu 55312
- Ces soirées la 55734
- Comme j'ai mal 55840
- Comme un avion sans aile 55046
- Con te partiro 55359
- Couleur café 55719
- Cum cum mania 56297
- Des mots qui résonnent 55134
- Désenchantée 56214
- Dessine-moi un mouton 55834
- Du rhum des femmes 55721
- Elisa 55720
- En apesanteur 55549
- Faites monter 55209
- Fanny Ardant et moi 55208
- Femmes... Je vous aime 55887
- Fuir le bonheur de peur qu'il ne se sauve 56402
- Gaston y-a le téléfon qui son 55843
- Harley Davidson 56217
- I'm alive 55730
- Ici et maintenant 55234
- Il est libre Max 55121
- Il jouait du piano debout 55774
- Il suffira d'un signe 55095
- Imbranato 55905
- Immortelle 55709
- Innamoramento 56411
- J'ai besoin d'amour 55738
- J'ai encore rêvé d'elle 55615
- J'ai tout oublié 56902
- J'attends l'amour 56123
- Je graverai nos deux noms 55308
- Je l'aime à mourir 56081
- Je ne veux pas travailler 56185
- Je ne veux qu'elle 55912
- Je suis et je resterai 55564
- Je t'aime 55378
- Je t'aime, moi non plus 56026
- Je t'en remets au vent 55804
- Je te rends ton amour 55593
- Jusqu'au bout 56144
- KKOQQ 56075
- L'agitateur 56074
- L'aigle noir 55690

VARIÉTÉS (suite)
- L'alizée 56508
- L'Aziza 55617
- L'été indien 56092
- L'instant X 55835
- La Beuze-Le frunkp 55210
- La bohême 55927
- La chanson con 55033
- La chenille 55920
- La complainte de la butte 55132
- La dernière séance 56231
- La fille d'Avril 55147
- La fille du coupeur de joints 55803
- La maladie d'amour 55328
- La musique 56876
- La salsa du démon 56229
- La vie en rose 55739
- Laisse béton 56424
- Lasciate mi cantare 56892
- Le bon choix 55861
- Le lion est mort ce soir 55125
- Le paradis blanc 55058
- Le petit bonhomme en mousse 55629
- Le sud 55845
- Le téléphone pleure 56220
- Les brunes comptent pas pour des prunes 55953
- Les champs élysées 55796
- Les choses 56316
- Les copains d'abord 56430
- Les Daltons 55907
- Les lacs du Connemara 55331
- Les mots 55592
- Libertine 56212
- Live for love united 56124
- Lucie 55395
- Macumba 55569
- Manhattan-Kaboul 56312
- Marie 55818
- Mélissa 55706
- Millésime 56939
- Mister Renard 56128
- Moi Lolita 55523
- Mon amant de St-Jean 55545
- Musique 55736
- Musulmanes 55332
- Ne reviens pas 55452
- Noir c'est noir 56226
- Nos différences 55784
- Nuit de folie 55043
- On n'sait jamais 55309
- On va s'aimer 55622
- Pardonne-moi 55839
- Paris latino 55162
- Paroles paroles 55660
- Partenaire particulier 55702
- Petite Marie 55117
- Plus haut 55997
- Pourvu qu'elles soient douces 55841
- Pourvu que ça dure 55228
- Pull marine 55103
- Que je t'aime 56225
- Quelqu'un m'a dit 55199
- Regarder une femme 55290
- Retiens-moi 55376
- Rêver 55836
- Rockcollection 55148
- Rue de la liberté 55563
- Sang pour sang 55883
- Sans contrefaçon 56213
- Santiano 55944
- Savoir aimer 55773
- Sensualité 55360
- Si maman si 55620
- Super nana 55321
- Suzanne 55345
- T'as le look coco 55645
- Tes larmes sont mes baisers 55561
- Tes parents 55207
- The partisan 55347
- Ti amo 55568
- Tien An Men 55449
- Tournent les violons 55626
- Tous ensemble 56058
- Tout doucement 56712
- Toutes les femmes de ta vie 56870
- Tra te e il mare 55684
- Tu es mon autre 55901
- Tu trouveras 56035
- Un enfant de toi 56077
- Une autre histoire 55038
- Une belle journée 56095
- Une étincelle 56903
- Vanina 56219
- Vivre pour le meilleur 55601
- Volare, Cantare 55404
- Vous les femmes 56008
- Voyage voyage 55096
- ✚ 340 Variétés! 1564

COMÉDIES MUSICALES
- Autant en emporte le vent 55307
- Avoir une fille 55862
- Belle 56109
- L'envie d'aimer 55603
- Le monde est stone 55165
- Le temps des cathédrales 56108
- Les rois du monde 56512
- ✚ 10 Comédies musicales! 1574

SOUL
- Georgia on my mind 56405
- I feel good 56408
- Papa's got a brand new bag 56548
- Sex machine 56453
- ✚ 10 Soul! 1588

DANCE/ELECTRO
- 2 times 56153
- A 20 ans 55310
- Aerodynamic 56613
- Ain't it funny 56779
- Always on my mind 55144
- Around the world 56116
- Asereje 55571
- Barbie Girl 56114
- Blue 56497
- Boys, boys, boys 56001
- Can't fight the moonlight 56645
- Can't get you out of my head 56823
- Children 56168
- Come into my world 55375
- Daddy DJ 56642
- Délirio 55918
- Ding a Dong 56298
- Dove 55906
- Dreams 55431
- Eternal Flame 56950
- Flashback 55957
- Fuego 55304
- Get over you 55681
- Gimme, Gimme, Gimme 56956
- Gotta get through this 55009
- Holiday 56488
- Hysteria 55455
- I can see the light 55277
- I'm a slave 4 U 56874
- I'm real 56901
- Indie walk 55014
- Insomnia 56161
- It's raining men 56771
- King of my castle 56170
- Kiss kiss 55674
- La primavera 55718
- Lady 56148
- Lambada 56710
- Let a boy cry 55368
- Let's all chant 55560
- Like a prayer 56063
- Loft Story-Up & Down 56709
- Love don't let me go 56127
- Love is in the air 55643
- Lucky Star 56118
- Moonlight queen 55079
- Move you body 55586
- Murder on the dance floor 56138
- My vision 55447
- Once upon a time 55030
- One and one 55716
- One more time 56157
- Oops I did it again 55583
- People come people go 55768
- Pop Corn 56094
- Regarde Moi 55291
- Rhythm takes control 55276
- Right here, right now 55772
- Samba Rio de Janeiro 55922
- Secret 55381
- Seven days and one week 55084
- Sex 55039
- Shined on me 55904
- Sister golden hair 55279
- Summer in Paris 55019
- Supa dupa fly 55876
- Sweet dreams 55089
- Take on me 55689
- Wassuup 56878
- When you look at me 55731
- Whenever, Wherever 56036
- You rock my world 56800
- You're my heart, you're my soul 55105
- ✚ 170 Dance! 1559

DISCO
- ABC 56566
- Ain't nobody 56567
- And the beat goes on 56568
- Billie Jean 56202
- Born to be alive 56152
- Celebration 56203
- Daddy cool 55694
- Dancing queen 56573
- Don't stop 'til you get enough 56574
- Funkytown 56200
- Get down saturday night 55771
- I will survive 56631
- Just an illusion 55639
- Ladies night 55740
- Macho Man 55742
- Reggae nights 55705
- Ring my bell 56204
- River of Babylon 55635
- Sexual healing 56454
- That's the way I like it 55509
- Y.M.C.A 56017
- You make me feel 56201
- You're the first, the last, my everything 55520
- ✚ 40 Disco! 1580

ROCK'N ROLL
- Fever 56364
- Heard headed woman 56407
- Jailhouse rock 56414
- Love me tender 56434
- My way 56441
- Only you 56446
- Rock around the clock 55163
- Stand by me 56456
- Unchained melody 56464
- Wipeout 55518
- ✚ 40 Rock'n roll! 1581



3 LOGOS

POUR CHANGER VOTRE LOGO: appelez le **0899 700 907**, entrez la référence du logo (ex: 23 586), le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!
Accès direct à d'autres logos:
✚ Drapeaux des pays 1124 ✚ Sexy 1126
✚ Animaux 1128 ✚ Fêtes/événements 113
Téléphones compatibles: **ALCATEL NOKIA SIEMEN**

Spécial téléphones couleurs: Tous les logos de ces pages sont compatibles avec les téléphones couleurs (liste en **5**). De plus, vous pouvez si vous le souhaitez personnaliser la couleur de fond et la couleur de dessin. Exemple:





















①, ②, ③, ④, ⑤, ⑥, ⑦... personnalisez VRAIMENT votre mobile !
0899 700 907
0901 901 999 www.persomobiles.net 3617 MONMOBILE
27996 27842 27964 27961 27926 27944 27980 27945 27978 27777 27998 27999 27986 27989 27881 27863 27918 27918 27949 27880 27805 27000 27725 27893 27910 27917 27979 27985 27984 27846
Zone perso!
4 EXCLUSIF : LE NÉGATIF
Affichez sur votre mobile un logo en négatif (le blanc devient noir et réciproquement). Le service propose automatiquement l'option quand vous avez choisi votre logo ! Compatible : tous les logos noir et blanc.
PEACE AND LOVE
NON A LA GUERRE
27983 27982 27988 27982 27708
5 Exclusif COULEUR !
Nouveau et exclusif: Appelez le 0899 700 907 pour télécharger votre fond d'écran ou image couleur ! L'image que vous recevrez est adaptée à la taille de l'écran du téléphone. Compatible: Ericsson T300 T302 T68 Nokia 3510i 3650 5100 6100 6200 6610 6650 7210 7250 7650 8650 8910i Panasonic GD67 GD87 Sagem MYX-5 Samsung T100 S100 Siemens S55...
34413 34406 34407 34409 34408
34412 34410 34414 34415 34402
34424 34422 34429 34431 34423
6 EXCLUSIF : LE LOGO PERSO
Personnalisez votre logo avec le texte que vous voulez: Choisissez un logo "Zone perso". Appelez le 0899 700 907 ou le 3617 MONMOBILE, choix "Vous connaissez la référence". Le service vous vous propose automatiquement la personnalisation. Saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-contre, il ira s'inscrire dans la Zone perso. Vous obtenez la nouvelle référence perso de votre logo: vous pourrez réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou l'offrir à vos amis: il est conservé à vie!
Logo vide 23300
Logo vide : utile pour effacer un ancien logo! 27700
Logo totalement perso! 23300
Logo totalement perso! 27700
Logo vide 25500
Logo totalement perso! 25500
I ♥ Zone perso! 23328
I ♥ FLO, LA PLUS BELLE! Réf. perso
Zone perso 23574 Pas de perso: logo centré! 23574
A 2 K 55 U 88 : 123
B 22 L 555 V 888 , 124
C 222 M 6 W 9 / 125
D 3 N 66 X 99 @ 126
E 33 O 666 Y 999 127
F 333 P 7 Z 9999 134
G 4 Q 77 Espace 1 128
H 44 R 777 . 120 129
I 444 S 7777 ! 121 132
J 5 T 8 ? 122 133
27934 27935 27937 27995 27782
27939 27941 27799 27861 27859
7 SPÉCIAL ALCATEL
Les Alcatel 511, 512, 525, 715 peuvent afficher des logos très grands et des logos carrés, qui ont l'avantage de laisser l'heure affichée. Nos dessinateurs ont donc créé pour vous des logos spécifiques. Et bien sûr ces Alcatel peuvent afficher la totalité des logos noir et blanc de ces pages. Vous avez le choix !
25538 25569 25570 25571 25572 25573 25576 25585 25578 25577 25551
25582 25579 25575 28815 25548 25561 25509 25505 25506 25534
25574 25586 28801 25555 25504 25549 25512 25503 25522
25527 28803 25510 25514 25533 25528 28816
28817 28810 28804 28813
REGGAE
Buffalo Soldier 56333
Could you be loved 56767
Dépareillé 56773
Don't worry, be happy 55693
Exodus 56137
Get up stand up 56135
I shot the sheriff 56134
Is this love 56334
Jamafrica 55683
Jammin' 56759
Je sais pas jouer 55399
L'hymne de nos campagnes 56360
Les lionnes 56082
Mangez moi 56175
No woman no cry 56758
Plantation 55128
Positive Vibration 56066
Red Red Wine 56332
Redemption song 56136
Trop peu de temps 56772
Waiting in vain 56339
+30 Reggae! 1563
SKA
A message to you Rudy 55526
Gangsters 56538
One step beyond 56546
Our house 55642
+10 Ska! 1592
LATIN
Angola 55753
Bamboleo 55302
Commandante Che Guevarra 55335
Copacabana 55657
El condor pasa 56399
Guantanamera 56406
La bamba 56588
La cucaracha 56007
+20 Latin! 1579
ZOUK
1er gaou 56485
Alice, ça glisse 55608
Ba moin en ti bo 56954
Fruit de la passion-Vas-y Franky 55621
Vas-y franky 56953
+10 Zouk! 1565
RAÏ
A vava inouva 55318
Abdel Kader 55435
Aïcha 56697
Baïda 55661
Didi 56698
Main dans la main 55941
Menfi 56260
Ne me jugez pas 55389
Sidi Hbibi 56725
Tellement je t'aime 56699
Wahrane wahrane 55374
Ya rayah 55334
Yoam wara yoam 55433
+10 Raï! 1562
WORLD
Kalinka 55859
Ramaya 55919
+10 World! 1582
JEUX VIDÉO
Ace Combat 4 56366
Blinx: The time sweeper 55270
Breath of fire 56370
Burnout 2 55061
Crash Bandicoot 56671
Devil may cry 56376
Dragon Ball Final Bout 56672
Driver 2 56727
Fifa 2002 56070
Final Fantasy 10-Zanarkand 56060
+Tout Final fantasy 1572
Gran Turismo 3 56726
GTA III 56962
GTA Vice city 55063
Half Life 56781
Halo 56345
Hitman 2 55064
La planète au trésor 55272
Max Payne 56961
Medal of Honor-En première ligne 56347
Metal Gear Solid 2 56937
+Tout Metal gear 1571
Pac Man 56673
Tetris 55962
+100 Jeux vidéo! 1555
DESSINS ANIMÉS
Albator 56719
Barbapapa 56822
Belle et Sébastien 55934
Bibi phoque 56975
Candy 56610
Capitaine Flam 56717
Cat's eyes 55129
Chroniques de la guerre de Lodoss 56361
Cobra 56978
Cowboy bebop 56363
Dragon Ball Z 56789
Evangelion 55231
Futurama 56989
Goldorak 56654
Great Teacher Onizuka 56029
DESSINS ANIMÉS (suite)
Hellsing 55230
Jeanne et Serge 56979
L'Age de glace 56304
L'étrange noël de Mr Jack 56295
L'Inspecteur Gadget 56733
La panthère rose 56629
Le château dans le ciel 55458
Le roi lion 56261
Le voyage de Chihiro 56191
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les mondes engloutis 56987
Les mystérieuses cités d'or 56735
Les Schtroumpfs 56986
Les Simpsons 56615
Looney Tunes 56943
Maya l'abeille 56601
Mimi Cracra 56984
Mon voisin Totoro 56190
Nicky Larson 55235
Olive et Tom 56714
Princesse Mononoké 55072
Princesse Sarah 56985
Rémy sans famille 55961
Sakura 56515
Scooby doo 56452
Shrek 56517
South Park 56705
Titeuf 55297
Tom Sawyer 55963
Woody Woodpecker 56947
+60 Dessins animés! 1556
SÉRIES TV
30 millions d'amis 56914
Agence tous risques 56826
Alerte à Malibu 56830
Alias 56319
Ally Mc Beal 56704
Amicalement vôtre 56603
Angel 56851
Arnold et Willy 56844
Benny Hill 56820
Beverly Hills 56729
Big Dil 56915
Buffy contre les vampires 56616
Bugs 56859
C'est mon choix 56916
C'est pas sorcier 55239
Caméra Café 56380
Chapeau melon et bottes de cuir 56738
Chapi Chapo 56530
Charmed 56852
Chips 55057
Code Quantum 56802
Dallas 56652
Dawson 56869
Derrick 56860
Des racines et des ailes 55242
Dr Queen femme medecin 56872
Droles de Dames 56994
Farscape 55300
Fort Boyard 56919
Friends-Thème 56617
Gym tonic 55958
H 56835
Happy Days 56929
Hartley cœur à vif 56861
Hawaï police d'état 56818
Highlander 56829
K2000 56847
L'étalon noir 56854
L'homme qui tombe à pic 56842
L'homme qui valait 3 milliards 56945
L'île aux enfants 56602
La croisière s'amuse 56611
La famille Adams 56893
La petite maison dans la prairie 56815
Laurel & Hardy 56003
Le prince de bel air 56846
Le prisonnier 56739
Les animaux du monde 56795
Les brigades du tigre 56821
Les envahisseurs 56817
Les feux de l'amour 56832
Les mystères de l'ouest 56816
Les Soprano 56736
Les têtes brulées 56891
Lois et Clark, les nouvelles aventures de Superman 56841
Ma sorcière bien aimée 56827
Mac Gyver 56730
Magnum 56682
Mariés, 2 enfants 56840
Millenium 56858
Mission Impossible 56635
Muppet Show 56944
Police Academy 56837
Profiler 56804
San ku kaï 56716
Sex and the City 56813
Shaft 56091
Sous le soleil 56834
Stargate SG-1 56843
Starsky & Hutch 56651
Supercopter 55350
Teletubbies 56946
Un gars, une fille 56728
Une nounou d'enfer 56863
SÉRIES TV (suite)
Urgences 56683
Ushuaïa 56933
X-Files 56614
Xena la guerrière 56838
+160 Séries! 1551
FILMS
1492, Christophe Colomb 56090
2001, l'odyssée de l'espace 56889
8 1/2 56257
8 mile-Lose yourself 55215
À la poursuite d'Octobre Rouge 55857
Ali 56046
Amélie Poulain 56633
Apocalypse now 56489
Arizona Dream 56794
Austin Powers 56751
Austin Powers 3 55198
Bagdad Café 56887
Basic Instinct 56258
Batman 55966
Beetlejuice 55967
Blues Brothers 56756
Braveheart 55968
Brazil 56808
Buena Vista Social Club 56186
Bullit 55969
Cœur de dragon 56904
Chat noir, chat blanc 55832
Conan le barbare 55971
Danse avec les loups 55973
Délivrance 56958
Dragon Rouge 55187
E.T. 56030
Eyes wide shots 56502
Flash dance 56024
Gangs of New-York 55448
Ghost dog 56796
Ghostbusters 56263
Grease 56754
Harry Potter à l'école des sorciers 56875
Harry Potter et la chambre des secrets 55194
Il était une fois dans l'ouest 56658
Il était une fois en amérique 56249
Il était une fois la révolution 56252
Indiana Jones 56715
+Tout James Bond 1583
Jeux interdits 56792
Jurassic park 56507
L'aile ou la cuisse 56269
L'arnaque 56990
L'exorciste 56740
La boum 56655
La plage-Pure shores 55726
La planète au trésor 55192
La soupe aux choux 56040
Le bon, la brute et le truand 56657
Le clan des siciliens 56250
Le flic de Beverly Hills 56076
Le gendarme de St Tropez 55806
Le grand bleu 56748
Le grand blond avec une chaussure noire 56038
Le mépris 55809
Le parrain 56072
Le père noël est une ordure 55296
Le pont de la rivière Kwaï 56005
Le Professionnel 56039
Le seigneur des anneaux: Les deux tours 55065
Le vieux fusil 56254
Leon 55981
Les aventures de Rabbi Jacob 56272
Les bronzés (y a du soleil...) 56957
Les bronzés font du ski 56948
Les chariots de feu 56267
Les demoiselles de Rochefort 55155
Les dents de la mer 55982
Les tontons flingueurs 55794
Love Story 56079
Matrix-Clubbed to death 56753
Matrix-Wake up 55763
Men in Black 56694
Men in Black 2-Nod your head 56237
Mighight Express 56002
Mission 56248
Mission Cléopâtre 56048
Mon nom est personne 56253
Mon oncle 55269
Out of Africa 55807
Pour quelques dollars de plus 56247
Pour une poignée de dollars 56246
Pretty woman 56021
Pulp Fiction-Misirlou 56641
+Tout Pulp Fiction 1550
Rencontres du troisième type 55337
Resident evil-Le film 56525
Retour vers le futur 55000
Rocky 56718
Scarface 56037
Scary movie 2 56516
Scream 56741
Singing in the rain 56020
Sister act 55001
Spiderman 56126
Star Wars-Marche imperiale 56965
Star Wars-Thème 56679
+Tout Star Wars 1570
Taxi 56743
FILMS (suite)
Taxi 3 55492
Terminator 2 56755
The full monty 56888
Titanic 56742
Tomb raider-Le film 56521
Top Gun 56890
Un homme et une femme 56111
West side story-Maria 55004
Yamakasi 56752
+190 Films! 1553
PUBLICITÉS
Air France-A sleep for day 56188
Ajax-Carmen 55793
Banque Populaire-Free 56107
Cacharel-Song to the Siren 55805
Christian Dior-9ème symphonie 55988
CNP 56713
Dim 56604
Heineken-Every kind of people 56995
Levi's 2001-Before you leave 56620
Levi's 2002-Sarabande suite n° 9 56000
Nescafé-Colegiala 56703
Nescafé-Open'up 56810
Neslé-Pierre et le loup 55994
Nike 2002-A little less conversation 56139
Orange-Revolution 56476
Perrier-La foule 55995
Peugeot 307 SW-Breathe 55451
Royal Canin-Le Professionnel 56039
+50 Publicités! 1557
CHANSONS PAILLARDES
Bali Balo 56102
Il est vraiment phénoménal 56103
J'ai la quéquette qui colle 56112
La digue de cul 56104
La petite huguette 56105
Les filles de camaret 56106
Viens boire un petit coup à la maison 56309
+10 Chansons paillardes! 1573
DIVERS
Hava naquila 56132
Jingle Bell 56702
Joyeux Anniversaire 56653
La danse des canards 56119
Marche funèbre 55493
Pin Pom (Pompier) 56647
+10 Divers/Jingle! 1566
CLASSIQUE
5ème Symphonie 56879
Ave Maria 55178
Bolero 55176
Carmina burana 55723
La flûte enchantée 55795
La lettre à élise 56881
La marche Turque 55833
La moldau 55181
Les quatre saisons-Le printemps 55348
Pavane pour une infante défunte 55175
Peer Gynt-Dans la caverne du roi 55206
Petite musique de nuit 56882
+30 Classique! 1558
JAZZ
Amstrong 56387
Hit the road jack 56885
Just a gigolo 55792
La pluie fait des claquettes 56422
So what 56883
Summertime 56884
The girl from Ipanema 56910
Tu verras 56462
+20 Jazz! 1560
COMPTINES / ENFANTS
À la pêche aux moules 55856
Bécassine 55924
Bouba 55278
+20 Comptines! 1595
HYMNES
Hymne Algérie 56668
Hymne Allemagne 56664
Hymne Belgique 56665
Hymne Brésil 56067
Hymne Corse-Dio vi salvi regina 55092
Hymne Espagne 56662
Hymne Etats Unis 56666
Hymne France 56660
Hymne Israël-Hatikva 56670
Hymne Italie 56663
Hymne Maroc 56667
Hymne Portugal 56720
Hymne Royaume Uni 56661
Hymne Russe 55858
Hymne Tunisie 56669
Hymne Turquie 56744
L'internationale 56951
Le chant des partisans 55428
+20 Hymnes! 1552
HUMOUR
Biouman et Dorothée 55580
C'est toi que je t'aime 55579
Isabelle a les yeux bleus 55574
Its kyz maï laïfe 55527
Le cochon dans le maïs 55602
Rap tout 55577
Stach stach 56064
Vice et Versa 55578
+20 Humour! 1598
Pixtel 3615, 0892: 0,34 €/MN 0899: 1,35 € + 0,34 €/MN 0901: 2,5 CHF/MN 3617: 0,84 €/MN



De nouvelles photos de Fable, c'est toujours un événement. Le titre des frères Carter continue sur sa lancée et prévoit toujours une arrivée programmée pour l'hiver 2003. Plus que quelques petits mois avant la réponse à la question fatidique : déception de pétard mouillé ou révolution à l'ambition démesurée ?

par RaHaN

FABLE

Des news fraîches

Pour l'instant, chaque nouvel élément nous enjoint plutôt à pencher pour la seconde hypothèse. Après notre interview-fleuve en quatre parties (Joypad n°123, 124, 125 et 126), nous ne pensions pas pouvoir vous abreuver de nouveaux éléments avant quelque temps, mais nous nous sommes trompés. De nouvelles photos toujours alléchantes ont fait leur apparition, et les quelques nouveaux détails sur le jeu lui-même méritaient qu'on s'y attarde. Déjà, lorsqu'on sait que toutes les images qui ont été diffusées pour l'instant ne représentent qu'un seul des environnements de Fable, on ne peut que saliver d'impatience à l'idée de découvrir les autres. En effet, si l'ensemble du jeu sera teinté de cette esthétique à la « frères Grimm », déjà très présente, on pourrait bien y découvrir aussi montagnes, glaciers et autres, en plus des forêts. On devrait en tout cas avoir tout le temps nécessaire pour explorer ce monde riche de détails graphiques. La campagne elle-même, nous l'avions déjà dit, sera courte : 15 ou 20 heures tout au plus. Mais une fois complétée, le jeu continuera, laissant le joueur libre de poursuivre son exploration et ses aventures. Chaque jour durera approximativement 48 minutes, et le héros ne saurait mourir de vieillesse avant un bon demi-siècle d'activité... ce qui nous donne plutôt une soixantaine d'heures de « vie » à remplir. Pour l'instant, l'histoire est divisée en chapitres. Entre chaque, un espace de liberté totale permettra aux joueurs de prendre un peu plus de distance avec l'histoire principale. C'est aussi pendant ces « pauses » que le personnage vieillira. Enfin, si le héros se marie, a des enfants, etc., tout ceci sera également traité entre les chapitres.

AVANT-PREMIÈRE

Une histoire de héro(s)

L'un des ingrédients les plus importants dans Fable, c'est la présence d'autres héros. Ceux-ci sont en compétition directe avec celui du joueur, qui commence bien évidemment tout en bas de l'échelle de la célébrité et de l'héroïsme, du haut de ses 12 ans. Le premier de ceux qu'il rencontrera est une femme, dénommée Briar Rose. Comme pour la plupart des autres événements rythmant Fable, le comportement du joueur face à elle déterminera en grande partie ses relations futures avec cette héroïne. Mentor ou Némésis, ce qu'elle deviendra dépendra directement de la façon dont le joueur la traitera. Il serait même possible qu'elle devienne un intérêt romantique... Très importante dans le déroulement de l'histoire,



Le combat s'inspire directement d'un Devil May Cry ou d'un Onimusha.

il semble même que les frères Carter pensent déjà à un spin-off dans lequel elle serait le personnage incarné par le joueur... Une manière de compenser l'impossibilité de laisser le choix du sexe au début de Fable, comme c'était prévu au départ. Mais ce ne sera donc pas la seule compétitrice. Au total, 9 ont été créés pour l'instant : 3 bons, 3 maléfiques, et 3 autres quelque part entre ces deux extrêmes. Particulièrement soignés, ces 9 héros disposent tous d'une histoire propre et riche, qu'il appartiendra au joueur de découvrir. Au chapitre des rivaux, on pourra aussi parler de cet autre héros : le maléfique Jack of Blades. Bien plus vieux que le joueur, c'est le plus célèbre de tous les héros d'Albion. C'est « le genre de personnage dont on entendra des légendes », révèle Angus Syme, l'un des artistes qui ont créé ces héros. « Le genre qui, si on le rencontre très tôt, pourrait tuer le joueur en un clin d'œil. » Histoire de lui rappeler que la route vers la célébrité et l'héroïsme est longue... et qu'il part avec du retard. Enfin, la fréquentation des autres héros permettra au joueur d'apprendre certains de leurs mouvements de combat... un autre aspect très important de Fable.



Voici un des sorts à l'œuvre. Le héros va ralentir le temps, quelques instants.



Des forêts aussi criantes de vérité ne peuvent que nous mettre l'eau à la bouche, non ?

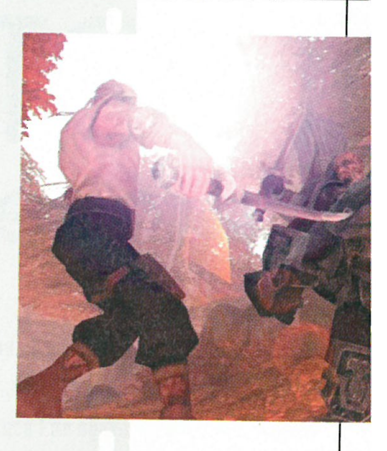
Notre jeune héros amorce ses premiers pas, du haut de ses 12 ans, vers des aventures inconnues...



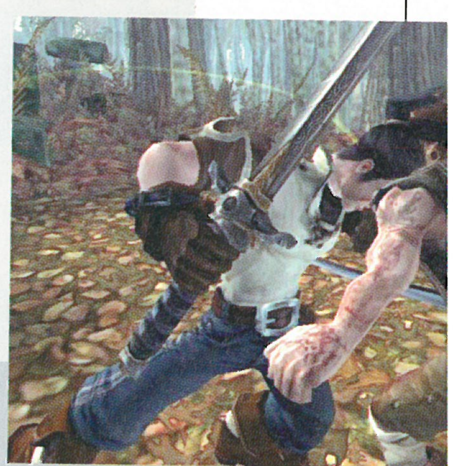
Exit les stats, place à l'arcade

Côté combat, Fable fait sécession avec les RPG traditionnels. Préférant le temps réel au tour par tour, et l'action pure aux statistiques et aux menus, les affrontements de Fable se déroulent à la manière de ceux d'un Onimusha. Rapides, stylés, les développeurs les veulent plutôt arcade, sans pour autant mettre de côté l'aspect subtil. En d'autres termes : accessibles mais profonds, d'où le terme un peu bizarre d'« Arcade RPG ». De même, alors que Tolkien avait ses orcs pour ponctuer régulièrement d'action les aventures de ses héros, les développeurs de Fable utilisent quelques ennemis génériques : les voleurs. Souvent organisés, ceux-ci seront l'adversaire récurrent du jeu. Mais divers monstres seront aussi de la partie : scorpions, cafards ou frelons formeront un ensemble de petites créatures afin d'avoir toujours quelque menace à portée d'épée. Mais les plus intéressants, eux, sont moins nombreux et nettement plus dangereux. Plutôt que d'en faire beaucoup, les développeurs ont préféré en soigner peu et veiller à ce qu'ils s'intègrent parfaitement dans le folklore de leur monde. Le troll de terre, par exemple, porte sur le dos les mêmes herbes que les collines dans lesquelles il sévit. Il sera bien souvent un peu tard lorsque le joueur se rendra compte que ce qu'il prenait pour une colline était en fait un de ces trolls, énorme ! Le héros lui arrivera à peine au genou... Impressionnant ! D'autant plus lorsqu'on sait que parmi ses cousins les trolls de pierre ou de glace, il est le plus petit. Le modèle glace, lui, fait deux fois la taille d'un troll de terre ! On pourra aussi reparler du Balverine, ce loup-garou très agile et très dangereux qu'on a déjà aperçu sur quelques photos d'écran. Bref, il nous tarde d'en découvrir encore plus sur Fable... et nous y travaillons d'arrache-pied, vous pouvez nous faire confiance ! Le jeu, aussi ambitieux soit-il, semble en tout cas prêt à respecter sa date de sortie, puisque de l'aveu de Simon Carter, « nous sommes actuellement à la deuxième étape de réunion de tous les éléments, et nous implémentons toutes les quêtes. Pour notre propre santé mentale, nous espérons finir d'ici la fin de l'année, et il n'y a aucune raison de penser que ce ne sera pas le cas ». Cool !









La panoplie des coups s'étoffera au fur et à mesure des combats et les combos dépendront d'un bon timing.



Les bandits formeront le gros des ennemis génériques de Fable : ceux qui peuvent intervenir facilement en grand nombre pour les besoins de rythme.

MOTOGP 3

ÉDITEUR : NAMCO
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. EUROPE : MARS 2003

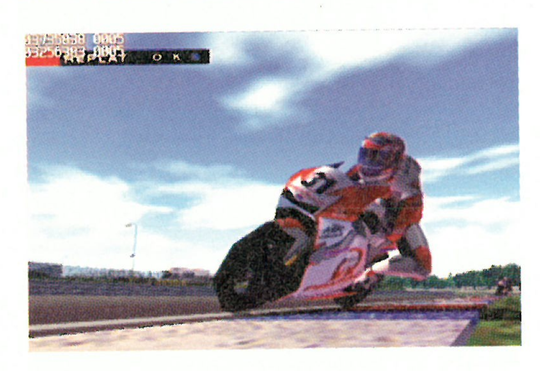
La roue n'est pas près de tourner...

Quel que soit l'éditeur, les jeux de bécanes ont toujours eu du mal à apposer leur griffe dans le monde de la console. MotoGP, série la plus populaire sur PS2, aborde un troisième virage en l'espace de 3 ans. Au vu des deux volets précédents, on se demande bien comment Namco va réussir à le négocier. J'vous le donne en mille : de la même manière qu'auparavant ! Sans aucun changement ni dans le fond, ni dans la forme ; hormis quelques tracés officiels supplémentaires et un mode Multijoueur amélioré, il n'y a rien de nouveau à l'horizon. Que les amateurs de simulation et ceux qui ont été déçus par les moutures précédentes passent tout de suite à la page suivante. À quelques jours de sa sortie dans les bacs, rien ne laisse à penser que MotoGP 3 révolutionnera le genre. La recette miracle n'a toujours pas été trouvée par Namco et ce titre devrait s'adresser une fois de plus au grand public. La « masse » restante peut d'ores et déjà prier pour que les développeurs de Milestone (Racing Evoluzione, Superbike 2000 sur PC...) songent à créer un titre sur console à la hauteur de leur talent, qui, contrairement à celui de Namco, est énorme en matière de jeux de course.

par Mister Brown



AVANT-PREMIÈRE







« Rendons à César ce qui est à César », célèbre locution que l'on doit à... ? Réponse A : Napoléon. Réponse B : Charles de Gaulle. Réponse C : César lui-même. Réponse D : Jésus. Sans prendre de joker, il fallait choisir la réponse D : Jésus. Eh oui, aussi étonnant que cela puisse paraître ! Et puisque nous y sommes, qui a dit « rendons à Mister Brown ce qui est à Mister Brown » ? Réponse : Mister Brown lui-même. Il y a précisément un an, j'avais dit que Namco prenait les joueurs pour des vaches à lait. Aujourd'hui, cette « accusation » semble se confirmer avec le troisième volet de MotoGP ! Souvenez-vous du premier opus qui ne possédait que 5 circuits. À l'époque, j'avais annoncé que le deuxième n'en comporterait que 10 et le troisième 15. Eh bien nous y voilà et Namco n'a fait que rajouter 5 tracés officiels ! Valence, Brno, Sepang, Phillip Island et Estoril viennent donc compléter la liste des 10 autres Grand Prix. Allez, soyons oufs, je prends le pari que dans l'éventualité d'un MotoGP 4, nous aurons droit à deux autres circuits supplémentaires, les deux derniers manquant à l'appel sur les 16 au total (si l'on fait abstraction du circuit Paul Ricard qui ne fait pas partie du championnat du monde MotoGP), à savoir ceux du Brésil et d'Afrique du Sud.

Je te paye une gaufre ?

Par rapport aux volets précédents, les modes de jeu n'ont guère évolué. On retrouve les modes Arcade, Légende, Multijoueur, Contre la montre et Challenge. Quel que soit votre choix, les joueurs auront la possibilité d'activer ou non l'option simulation. Dans cette configuration, les courses s'avèrent plus difficiles avec un grand nombre de bécanes qu'il faudra savoir dompter. En effet, le dosage de l'accélération et du freinage devra être effectué avec délicatesse pour ne pas partir à la faute. Le train arrière ayant vite fait de chasser, la moto aura tendance à se coucher et le pilote à se vautrer, de façon peu réaliste. En revanche, les animations des motards sont assez bien

rendues. Les genoux raclent le sol dans les virages, le buste se relève avant un gros freinage... Cependant, les fans de simulation n'y trouveront toujours pas leur compte. Les passages sur les vibreurs n'ont aucune incidence, les autres concurrents ne font quasiment jamais d'erreur, l'I.A. est inexistante et l'ensemble des concurrents suit une bonne vieille trajectoire scriptée. MotoGP 3 s'adresse donc une fois de plus aux amateurs d'arcade. Monter sur la première marche du podium est relativement facile, même avec un pilotage sans subtilité tout en ignorant les trajectoires idéales.

Ça n'amuse pas la galerie !

Les défauts des anciens opus sont donc à nouveau présents dans cette version. Sur les 5 vues disponibles (dont une très belle depuis la bulle), seules 2 caméras sont disponibles durant la course. Les conditions climatiques, soleil ou pluie, ne sont pas en temps réel et doivent être paramétrées avant le départ ; les pneus pluie sont toujours absents et aucune trace d'assèchement de la piste n'est visible après le passage des bécanes. Heureusement que lors d'une belle averse, la vue bulle donne une tout autre dimension à ce titre des plus ennuyeux. Côté modélisation, Namco n'a rien touché. Il faudrait quand même leur dire que la roue a été inventée il y a déjà quelques siècles. Les pneus sont toujours des dodécaèdres et les motos assez grossières ! Techniquement, c'est du pareil au même, le comportement des bécanes fait vraiment pitié. Tous ces engins sont embrochés sur un axe horizontal et on a l'impression de conduire des « culbutos ». Au niveau graphique, l'ensemble est peu aliasé, les environnements fidèles à la réalité mais l'aspect du bitume est bien moins rendu que dans MotoGP URT (édité par THQ sur Xbox). Vous l'aurez compris, si Namco ne rectifie pas le tir très rapidement, ce qui semble improbable, MotoGP 3 pourrait bien se ramasser une belle gamelle. Et ce n'est pas son mode Légende, dans lequel il faut vous tirer la bourre contre 4 pilotes d'exception (Gardner, Rainey, Schwantz et Doohan), qui changera la donne. Pour en terminer avec cette dernière approche de MotoGP 3, et hormis les 100 challenges qui débloqueront de nombreux bonus (vidéo, galeries photos, casques débiles utilisables en course, biographies de pilotes...), seul le mode Multijoueur a subi quelques changements. Désormais, il est possible de jouer à 4 simultanément en écran splitté ou encore de participer à la totalité d'un championnat avec la grille au grand complet. En résumé, les améliorations sont, pour l'instant, bien pauvres par rapport à ce que l'on attendait, et ce ne sont pas les 5 circuits supplémentaires qui vont nous réconcilier avec ce titre sans saveur.



Une sensation de vitesse nettement accrue grâce à la vue bulle.



En vue bulle sous la pluie, les projections d'eau sont inexistantes, contrairement à la vue à la troisième personne. Incompréhensible !

Une des options de ce troisième volet permet de faire apparaître, comme dans MotoGP, la tête des pilotes.





Des challenges assez prenants qui allongent très nettement la durée de vie du jeu.



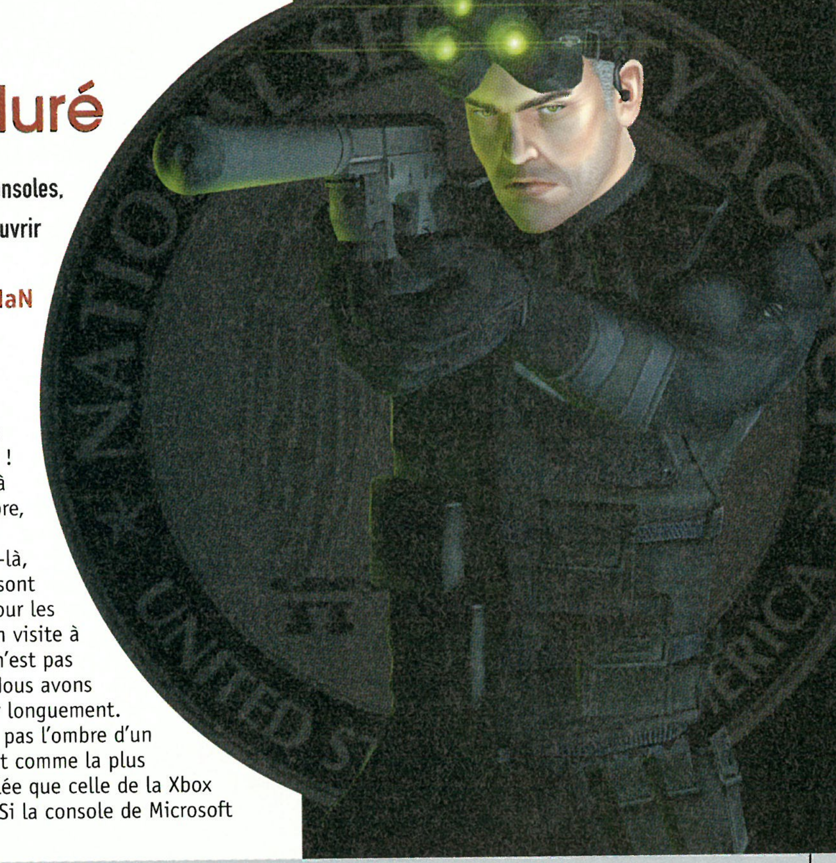




ÉDITEUR : Ubi Soft
MACHINES : GameCube et PlayStation 2
DISPO. EUROPE : 2e trimestre 2003

SPLINTER CELL

Une exclu qui n'aura pas duré

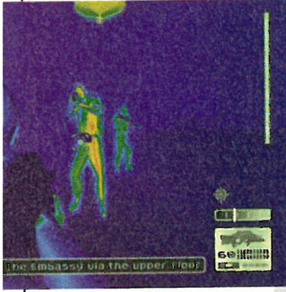


Nous vous l'annoncions le mois dernier. Splinter débarque sur les autres consoles, peu après sa sortie pseudo-exclusive sur Xbox. Joie ! On a pu aller en découvrir plus à Shanghai, dans les bureaux chinois d'Ubi Soft. Si, si, j't'y joure !

par RaHaN

Le temps, c'est un truc tout de même bizarrement foutu, quand on y pense. Chaque 31 décembre de chaque année, à minuit, paf ! on change d'année ! Du coup, quand on signe une exclusivité « jusqu'à l'année prochaine », quand le jeu sort en novembre, un mois et des poussières plus tard, paf ! l'exclu n'existe plus. Ubi aura finement joué sur ce coup-là, puisque les versions PlayStation 2 et GameCube de son hit d'infiltration sont en préparation depuis évidemment longtemps. Suffisamment d'ailleurs pour les dévoiler en grande pompe aux journalistes de la presse internationale, en visite à Shanghai pour l'occasion. Ils bouffent des trucs bizarres là-bas, mais là n'est pas notre propos (quand même, le rat et la langue de canard... enfin bon). Nous avons donc pu ramener une version PlayStation 2 avec nous, et nous y adonner longuement. Les développeurs d'Ubi Soft Chine ont bossé comme des tarés, ça ne fait pas l'ombre d'un doute. Et puisque j'en suis à parler d'ombres, allons-y. Ce qui apparaissait comme la plus grosse difficulté technique à l'élaboration d'une version PS2 aussi détaillée que celle de la Xbox semble avoir été particulièrement bien réglé, puisque l'essentiel est là ! Si la console de Microsoft offre tout de même le rendu le plus « propre » et le plus détaillé, celle de Sony s'en tire particulièrement bien. La plupart des éclairages dynamiques sont là, et l'ensemble de la réalisation graphique fait honneur à la console. Certes, il y a beaucoup moins de polygones, les textures sont un peu moins colorées et fines, certains niveaux ont perdu quelques petits morceaux (tout au plus quelques culs-de-sac) pour les rendre plus faciles à afficher, et les flammes et effets spéciaux sont un peu plus discrets, mais nom d'un prêtre bouddhiste, autant le dire franchement : cette version PlayStation 2 tue bien ! Seul bémol à tout cela, la vue thermique, qui, elle, n'est pas aussi réaliste que dans la version originale. Il y a cependant bon espoir que notre version preview ne dispose pas de l'effet final... Croisons les doigts. En tout cas, voilà déjà de bonnes nouvelles, mais ça ne s'arrête pas là, vous pouvez continuer à vous frotter les mains.

AVANT-PREMIÈRE



La vue thermique fait beaucoup plus « 3D » que sur Xbox, où elle était criante de vérité...





La magie des astuces utilisées par les programmeurs pour les ombres fonctionne tout aussi bien sur PS2 que sur Xbox !

Tu veux de l'exclu ? En voilà !

Si on ne sait encore rien des missions dispos à l'avenir sur le Xbox Live, du côté de la version PlayStation 2, une entière est déjà prévue en exclusivité pour cette version. Insérée dans la campagne principale, qui reste grosso modo inchangée par rapport à la version Xbox, elle nous permettra de découvrir un Sam Fisher dans une nouvelle tenue de camouflage hivernale. Mais surtout, elle devrait assurer quelques heures de gameplay supplémentaires mettant l'accent sur l'infiltration. On nous a promis des puzzles savamment disposés, qui demanderont toute l'ingéniosité et la dextérité des joueurs pour être résolus. Voilà déjà une bonne nouvelle, mais ce n'est pas la seule. En effet, diverses améliorations d'interface ont fait leur apparition. Par exemple, il est désormais possible de jongler entre armes et

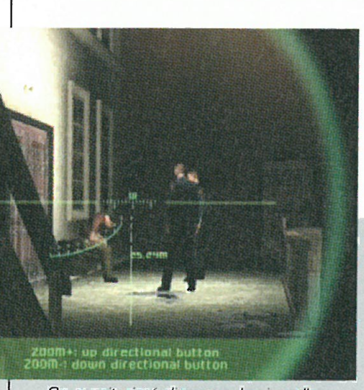
version PS2, sauf indication contraire.

accessoires sans nécessairement passer par le menu d'inventaire, grâce à un bouton de raccourci sur la croix directionnelle. Dans le même souci d'efficacité, plus besoin non plus d'une montagne de Post-It ou d'allers-retours dans les notes ramassées dans le jeu pour retrouver le code d'une porte : si vous l'avez déniché, il apparaîtra au-dessous du clavier numérique correspondant. De même, un compteur d'alarmes permettra de savoir combien de fois on peut se faire repérer avant le fatidique Game Over. Une cinématique d'intro spéciale permettra d'apprécier la mésaventure tragique des agents Blaunstein et Madisson, avec à la réalisation Florient-Emilio Siri (*Nid de Guêpes*), qui s'essaie ainsi à l'image 100 % synthèse. Enfin, dernière nouveauté mais non des moindres, une pression sur le stick analogique droit permet d'utiliser des jumelles avec un zoom, afin d'effectuer des repérages sur le terrain (comme avec l'accessoire équivalent de Metal Gear Solid).



Le niveau de la plate-forme pétrolière se déroule désormais de nuit sur PS2 : de quoi gagner en performance sans altérer le gameplay.





On aurait aimé disposer des jumelles dans la version originale.



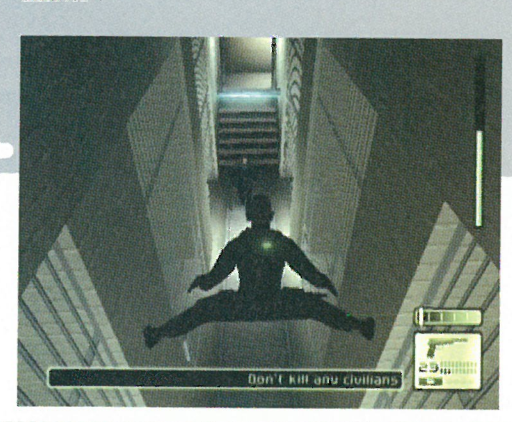


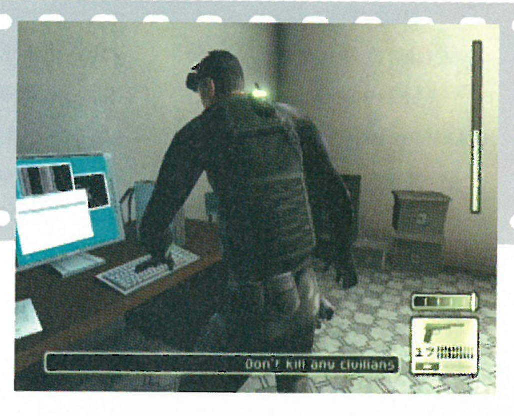
Splinter Cell sur GC

Jamais deux sans trois, et la GameCube est bien entendu de la fête. Cette dernière version pour console de salon (une pour Game Boy Advance est également prévue) n'est d'ailleurs pas en reste. Nous avons pu nous y essayer sur place également, même si la version présentée était bien moins avancée que celle sur PlayStation 2. Il y a donc fort à parier qu'elle sortira plus tard. Cependant, il semble bien que cette mouture sera encore plus proche de l'originale que l'autre. Si le niveau supplémentaire, en tant qu'exclusivité PS2, ne sera pas de la partie, quelques innovations spécifiques à la console Nintendo sont néanmoins prévues.
Une « connectivité » avec la GBA est notamment à l'étude. Sans le jeu GBA, la portable affiche le plan de l'endroit où se trouve Sam Fisher et permet de jouer avec quelques gadgets supplémentaires, comme une bombe collante : on la lance sur le décor ou sur un ennemi, on retourne se planquer, et en surveillant sur la GBA la configuration des rondes, on la déclenche d'un bouton au moment opportun ! Une bonne idée, qui risque cependant de simplifier un peu le challenge pour ceux qui souhaiteront tirer parti de cette « connectivité ».
En revanche, Ubi Soft n'a pas pu nous en dire plus sur les options que ne manqueront pas de débloquer ceux qui auront aussi la version GBA de Splinter Cell. Quoi qu'il en soit, côté interface manette, la version GameCube s'en sort étonnamment bien, proposant même une maniabilité plus simple puisque s'appuyant sur moins de boutons, sans pour autant se priver d'aucune possibilité. En bref : que du bon en perspective !



La version GameCube aura-t-elle d'autres surprises à nous faire découvrir ?







ÉDITEUR : INFOGRAMES
MACHINES : XBOX ET GAMECUBE
DISPO. EUROPE : Avril 2003

V-RALLY 3

Silence, action, moteur...

Vous pensiez sûrement que les jeux de rallye allaient voir leur taux de rendement décroître en ce début d'année. Eh bien détrompez-vous ! En attendant d'autres productions du genre, les développeurs lyonnais remettent le couvert avec la conversion de la mouture PS2 sur Xbox (et GameCube). Eden Studios fait ainsi la part belle à l'univers du World Rally Championship avec un portage qui, en réalité, n'en est pas un. En effet, plusieurs améliorations sont à mettre à son actif et devraient permettre à tous ses détracteurs de renouer avec cette série. Ce V-Rally 3 arbore donc de nouveaux atours et de nouvelles mensurations qui ne laisseront personne insensible.

par Mister Brown

La série des V-Rally a toujours été controversée par les amateurs de rallye et encore plus par certains membres de notre rédaction. Willow, pour ne citer que lui pour le moment, n'a jamais porté dans son cœur ce titre qui, pourtant, monte en puissance depuis le premier volet sorti sur PSone. Alors, vous vous doutez bien que le nain corse, en me voyant « tester » pour la énième fois une nouvelle version de ce troisième opus, n'a pas manqué de balancer quelques railleries. « T'as trop de la chance... ça c'est de la simu... » Et comble de l'ignorance, lors d'une spéciale de nuit, Willow trouve le capot super mal modélisé et beaucoup trop relevé. Mais Môsieur n'a toujours pas compris que selon les conditions climatiques et horaires, les caisses revêtent de nouveaux looks. Résultat, ce capot trop relevé n'était rien d'autre que la rampe de phares ! Il faudrait peut-être qu'il laisse quelque temps de côté les Tony Hawk et autres jeux de sports extrêmes pour se replonger dans un univers qu'il a « un peu » perdu de vue ! Quant à Gollum qui vient me dire que V-Rally 3 n'est pas très beau, qu'il manque cruellement de textures et que l'on n'a absolument pas la sensation d'être immergé, là, je ne peux plus rien pour lui ! À partir de maintenant, faites comme si je n'avais rien dit et préparez-vous à (re)découvrir ce titre qui atteint des « sommets » sur Xbox.

Wait and see...

De prime abord, si l'on compare cette version avec la mouture PS2, les changements ne sont pas flagrants. Premièrement, les modes de jeu sont identiques. Les courses immédiates permettent d'avoir accès à la première spéciale de chacun des 6 pays (Finlande, France, Allemagne, Angleterre, Suède et Afrique). Dès lors que le temps record est battu, la spéciale suivante est débloquée. Évidemment, les temps seront de plus en plus durs à battre. Et deuxièmement, le mode V-Rally est à nouveau de la partie. En remplissant les conditions requises de l'une des écuries (Citroën, Volkswagen...) vous promettant un bel avenir au sein de leur équipe, à savoir réussir le défi imposé puis signer un contrat, votre carrière de jeune pilote va pouvoir débuter dans la catégorie des 1,6 litre puis en 2,0 litres. Grâce à votre talent, vous pourrez remonter le moral des troupes et mener votre Team au sommet de la gloire. En revanche, si votre conduite s'avère hasardeuse, mauvaise ou pire, vous oblige à abandonner rallye après rallye, cela aura une incidence sur vos mécanos qui répareront de moins en moins bien votre monture. Résultat des courses, les casses mécaniques seront plus fréquentes et votre position au classement général s'en ressentira. Cependant, il faudra patienter jusqu'à la version définitive pour savoir si le niveau de difficulté, trop élevé sur PS2, a été revu à la baisse. En effet, les néophytes n'ont sûrement jamais réussi à remporter le championnat 2,0 litres, d'autant que les réparations ne peuvent s'effectuer qu'après une ou plusieurs spéciales.



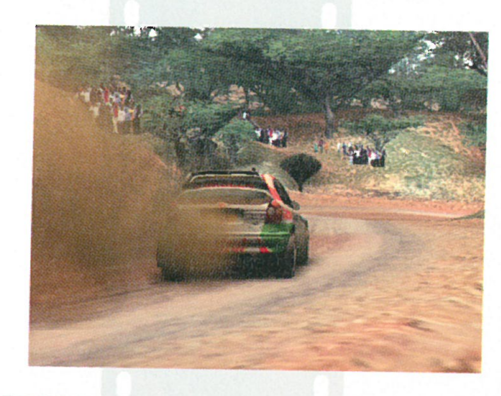
Autant dire adieu au temps scratch en cas de crevaison.



Dans les plaines africaines, la piste n'est pas toujours très visible. Il faut donc s'en remettre aux annonces du copilote.

Tout simplement mieux

Vous êtes donc en train de vous interroger sur les différences entre les deux moutures. Graphiquement, il faut en convenir, cette version Xbox est très impressionnante. Les environnements sont plus fins, les couleurs sont toujours aussi chatoyantes et ont un rendu propre à la série. De jour comme de nuit, les conditions météorologiques sont bien retranscrites visuellement et l'on peut même voir le soleil se coucher dans les plaines africaines à la fin d'une des spéciales. Au niveau de la conduite, Eden Studios a revu sa copie en proposant des modèles physiques « plus » réalistes. Les voitures, bien que toujours un peu trop légères, ont davantage de poids et glissent moins sur les différentes pistes. Concernant les tracés, même si l'on est loin des 114 épreuves de WRC II Extreme, certaines spéciales ont été rallongées et sont plus ouvertes. La sensation de conduire dans des couloirs a été atténuée et l'immersion est nettement plus présente. On relèvera encore que de nouvelles animations et difficultés ont été ajoutées pour accroître cette sensation « d'y être ». Désormais, il n'est pas rare de voir des plaques de verglas sur des portions de route non ensoleillées. Techniquement, V-Rally 3 reste dans la lignée de la version PS2 avec un gameplay accessible à tous. Cette mouture Xbox reste donc un bon compromis entre « arcade » et simulation. Enfin, et il est bon de le noter, contrairement aux annonces tardives et fouillis de WRC II Extreme, les commentaires et les annonces du copilote sont clairs, nets et précis. Nous attendons donc tous (sauf Willow et Gollum) avec impatience le verdict de la version finale du mois prochain. La version GC arrivera, quant à elle, au mois de juin avec son lot de bonnes surprises et de graphismes, améliorés on l'espère, à l'image de ces screens où les nuages de poussière volumétrique laissent augurer du meilleur.









La télémétrie permet de savoir si l'on « trajecte » idéalement et à la bonne vitesse.

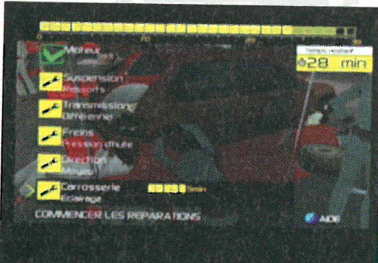


Des épingles à cheveux qui se négocient aisément avec le frein à main.

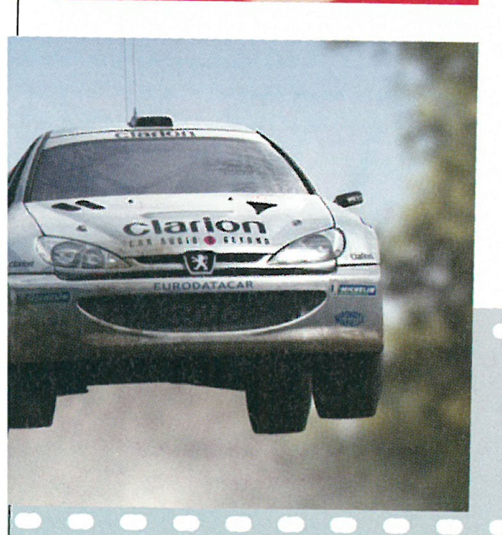




Enfin une vue cockpit tout à fait jouable !











THQ

C'est après un long sommeil roboratif et deux, trois doses de crack(ers) que la vérité m'est apparue, crue et sans pitié : partir à Las Vegas pour découvrir la line-up 2003 de THQ a beau ressembler à un pur trip de touriste, on n'a pas non plus fait le déplacement uniquement pour buller. Enfin... presque.

Tak

THQ Playing Las Vegas

Que j'vous raconte... Ça vaut son pesant de Budweiser au beurre de cacahouète ! 18 heures passées entre les aéroports et les avions, une escale à Philadelphie, un vol intérieur blindé de Rednecks beuglants et adipeux, une arrivée sur les rotules à Las Vegas... Pfui, heureusement, le temps est clément : à Paris il neigeait, dans le désert du Nevada le thermomètre affiche 20° ! Zou, on tombe la polaire, direction le Palms, un hôtel tout neuf voisin du « Strip » (le sobriquet local du Las Vegas Boulevard, l'artère principale de fric-ville). Très tendance comme pied-à-terre, très clean, avec quinze machines à sous et autant de seins siliconés au m². L'empire des sens façon carton pâte... Dans cette ambiance, comment diable voulez-vous adopter une attitude de studieuse ?! Pas possible... alors on joue, on profite du cadre, on se balade, on fait des emplettes, on écluse les binouzes, on se prend quelques heures pour aller survoler le Grand Canyon en hélico, on se déplace dans une limousine de 12 mètres de long (21 personnes à l'intérieur. Véridique !)... La débauche et l'orgie de bout en bout, à tel point qu'on oublie vite la raison première de notre présence en ces lieux ! Mais un élément est là pour nous rappeler qu'il s'agit bel et bien d'un voyage de presse : les journalistes anglais sont bourrés comme des coings à 9h du mat', et, sous l'emprise de 17 litres de bière, leur attachée de presse beugle sans discontinuer. Ouf, merci perfide Albion, tu m'as ouvert les yeux...



MotoGP 2

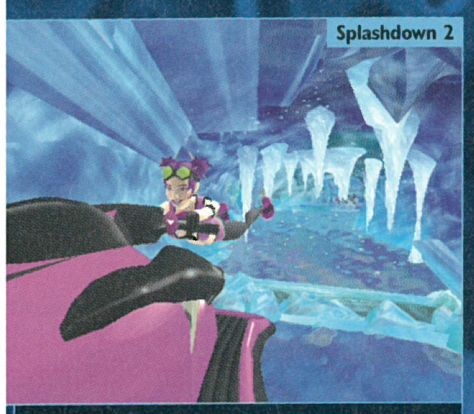
Avec des bécanes aussi bien modélisées, autant vous dire que l'impression d'y être est totale !

Alter Echo

Fire Warrior

Splashdown 2

Les animations contextuelles se déclenchent au fil des tours.

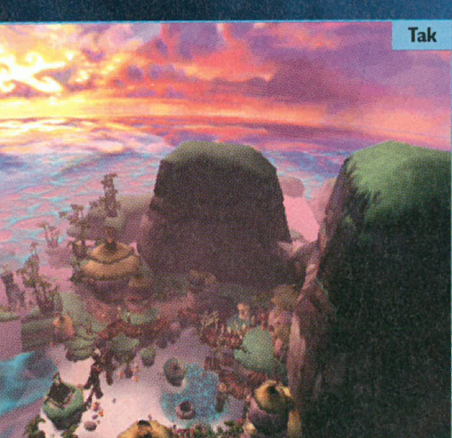


Le nombre de tricks a été multiplié par deux. Ici, la figure dite du fauteuil roulant, rendue célèbre par Superman.



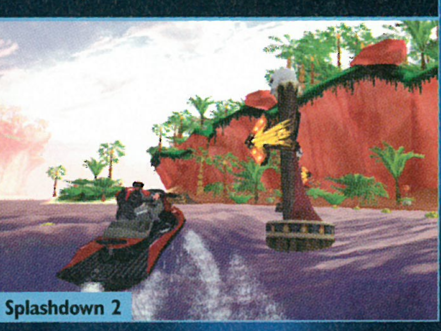
Les gouttes d'eau qui s'écrasent sur l'écran sont criantes de vérité !





Les maps sont gigantesques et on ne peut s'empêcher en les voyant de penser à Jak & Daxter (Jak... Tak... if you see what I mean).




Le style est plus cartoon, mais le rendu de l'eau n'a rien perdu de sa superbe !



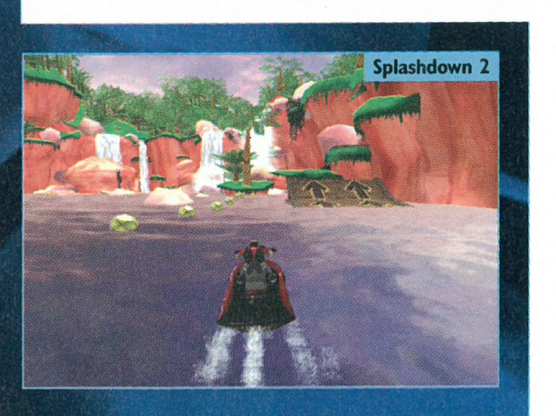
Les animaux jouent un rôle majeur dans le jeu : chacun possède une utilité dans la résolution des puzzles.

The show

C'est dans une des salles de projection du Palms que toute la presse américaine et européenne attend bien sagement la présentation des produits THQ. Dans les rangs, l'ambiance très studieuse démontre le professionnalisme de chacun... Là, deux journalistes allemands font un concours de pets sonores. Ici, l'attachée de presse anglaise ajuste son jean taille basse. Dans un coin sombre, certains dorment. Alentour, les discussions vont bon train... Bref, sans l'énorme logo THQ sur l'écran géant pour nous rappeler à l'ordre, on pourrait facilement se croire au beau milieu d'une convention de beaufs chargés à la Redbull vodka ! Oui, je sais, c'est très chauvin comme remarque... d'autant plus que de leur côté, les journalistes français ne se sont pas privés d'avoir une attitude hautement assidue. Calepin en main, stylo dans les starting-blocks, mes confrères et moi-même n'avions qu'une envie : travailler ! Bref, après un petit speech bien « corporate » d'un ponte de THQ, la salle est soudain plongée dans la pénombre (instant salué par des hourras de la part des journalistes espagnols qui ne pouvaient pas pioncer à cause de la lumière) et les vidéos s'enchaînent : Splashdown 2, Fire Warrior, Alter Echo, MotoGP 2, Tak and the Power of Juju, plus quelques trailers trop brefs (le très attendu Yagger, surtout)... Ayé, c'est fini, direction le Ghost Bar au 55e étage du Palms pour découvrir toutes ces nouveautés sur des bornes de démonstration !

MotoGP 2

À l'heure où notre chère rédaction essore la poignée de MotoGP via le Xbox Live, Climax planche sur la suite de cette simulation de moto, dont nous n'avions pas pleinement mesuré à l'époque le potentiel ludique (Mister Brown lui avait mis un petit 6). Bah, qu'importe, cette nouvelle édition prévue pour mai prochain devrait mettre tout le monde d'accord : 8 modes de jeu (Stunt, Grand Prix, Time Trial, Challenges, Tag...), des options multijoueurs en pagaille (split jusqu'à 4, Xbox Live jusqu'à 16), 16 circuits réels, la catégorie MotoGP et tous les pilotes de la saison 2002, un éditeur de pilotes et de motos, des conditions météo variables... La liste des raffinements est longue et le résultat à l'écran laisse pantois ! Graphiquement tout d'abord, MotoGP 2 gagne en fioritures, avec un rendu du bitume plus réaliste, des bécanes polygonées à l'extrême, des décors moins dépouillés... et une impressionnante collection d'effets spéciaux appliqués sur le tout : effet de blur à grande vitesse, changement de focale pour appuyer visuellement les accélérations et les gros freinages, rendu de la pluie impeccable... Oui, MotoGP 2 assure le spectacle de bout en bout avec sa réalisation de haute volée ! Ajoutez à cela un gameplay apparemment impeccable, tour à tour accessible ou plus technique en fonction du niveau de difficulté, et vous obtenez une version « plus de plus » du premier épisode. Moralité : oubliez la comparaison avec le MotoGP 3 de Namco sur PS2, on est sur une autre planète !



Splashdown 2

Après avoir boulotté Rainbow Studios, THQ récupère fort logiquement dans son escarcelle la suite de Splashdown sur PS2 (édité à l'époque par Infogrames) et compte bien gommer les erreurs de jeunesse de cette simulation de jet-ski. En clair, la formule ne changera pas radicalement, mais les nouveautés annoncées laissent cependant augurer du meilleur : un design plus cartoon, des parcours « scénarisés » blindés d'animations contextuelles, des modes de jeu plus variés (notamment le Technical Time Trial dans lequel on doit chasser le chrono sur une mer bien chargée), deux fois plus de tricks (75 en tout), des circuits indoor (12), outdoor (8)... et surtout un

PAR ELWOOD

Oubliez la piètre prestation de Stallone sur grand écran. Apparu en 1977 dans les colonnes de 2000 AD (l'équivalent anglais de Marvel ou DC Comics), Judge Dredd compte désormais de nombreux fidèles à travers le monde et va tenter de nous rallier à sa cause.

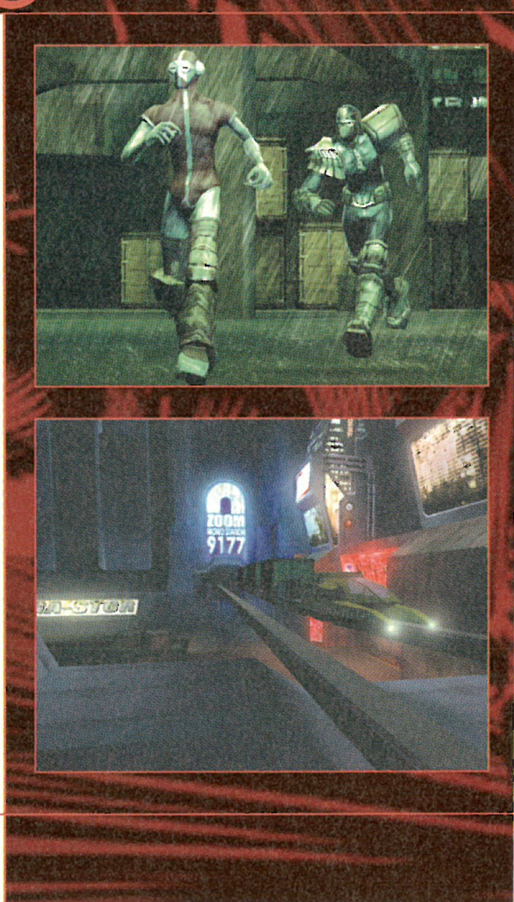
Il est la Loi !

Judge Dredd Vs Judge Death

Les aléas des voyages de presse étant ce qu'ils sont, notre spécialiste ès Judge Dredd n'a pu, à son grand regret, se rendre lui-même en Angleterre pour voir de quelle manière son héros préféré allait être adapté sur console. Après avoir pleuré toutes les larmes de son corps, Angel a tout de même consenti à me briefer sur son idole, le juge le plus expéditif du monde. Judge Dredd est un peu la réponse caustique aux Super Héros made in U.S.A., qui assume totalement son attitude fasciste. Parce qu'un mec qui s'autoproclame flic, juge et bourreau ne peut pas vraiment être assimilé à une vision démocratique de la vie en société. Son terrain de jeu favori, Mega-City One, compte la bagatelle de 400 millions de pèlerins sous le joug du Département de la Justice. Ce dernier regroupe toute une ribambelle de juges bien décidés à faire respecter la loi. Judge Dredd n'étant rien de moins que le plus dur à cuire de la bande, autant dire que ça ne rigole pas tous les jours dans le coin.

Jamais sans mon casque

Une des particularités du juge est que l'on n'a jamais vu sa trogne puisque son casque reste vissé sur sa tête en toutes circonstances, tandis que les autres juges se délestent de leur « heaume » blindé à loisir. Depuis la fin de la guerre atomique en 2125, une grande partie du monde a été détruite, laissant de vastes étendues radioactives, l'une des plus importantes se trouvant au beau milieu du territoire américain, the Cursed Earth. Plusieurs mégapoles ont fait leur apparition, l'une des plus actives étant Mega-City One, qui est devenue un véritable cauchemar urbain où le crime est roi et où chacun peut basculer, enfreindre la loi, le chômage allant de pair avec l'ennui. Les juges sont seuls capables d'éviter que l'anarchie ne devienne un nouveau mode de vie. On dénombre une catégorie de juges spéciaux au sein du Département de la Justice, qui utilisent leurs pouvoirs psychiques et télépathiques pour lire les pensées des criminels. La juge Cassandra Anderson est l'une des meilleures représentantes de ce groupe baptisé la Psi Division. C'est grâce à son aide précieuse que Judge Dredd a pu se débarrasser de son pire ennemi issu d'une dimension parallèle, Judge Death. Ce dernier a rejoint le côté obscur de la Force depuis qu'il a réalisé que chaque crime est commis par un être vivant. Selon son implacable logique, c'est la vie elle-même qui doit être considérée comme illégale. La mort est sa sentence, et un sifflement accompagne chacune de ses phrases.







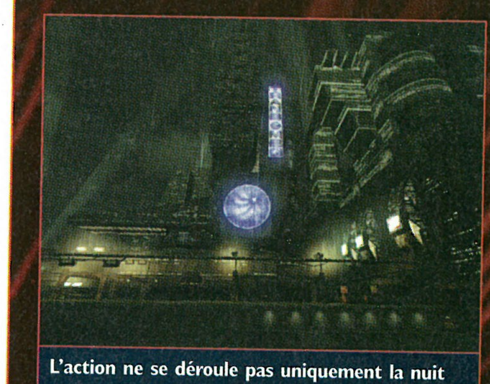
On parlemente un peu avant de passer les menottes aux malotrus. On peut aussi leur tirer dans les jambes.



Judge Death a pourtant besoin des êtres vivants pour reprendre des forces et revenir à Mega-City One réclamer son dû, la vengeance. Pas facile d'en savoir beaucoup sur le scénario du jeu, les développeurs préférant attendre la présentation officielle qui se déroulera à la fin du mois de février à Berlin pour en dévoiler un peu plus. On a tout de même réussi à leur soutirer quelques informations et visuels.

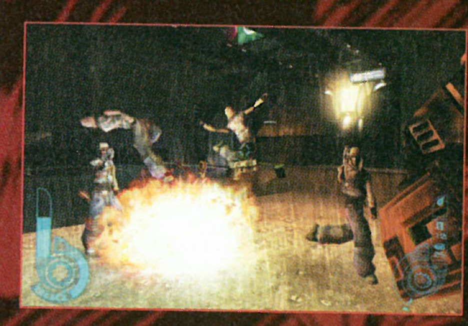
Du côté **obscur**

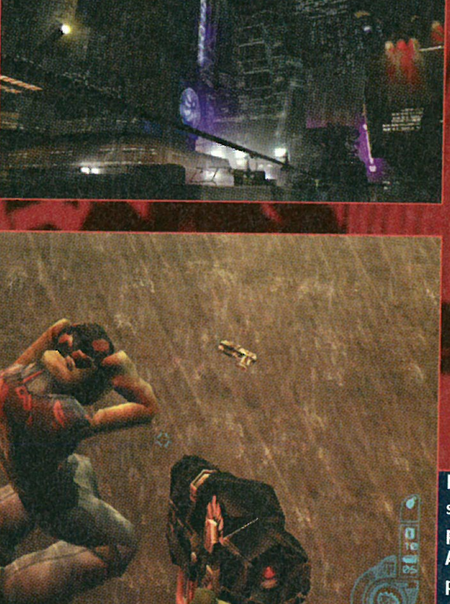
Judge Death fait partie des quatre Dark Judges renvoyés dans leur dimension de malheur où toute forme de vie est bannie. Alors que Judge Dredd enquête sur un vol commis à la banque du sang de Mega-City One, il va s'apercevoir qu'un nouveau groupe de malfaiteurs est dans la place, le Death Cult, dont le dessein inavoué, mais que l'on devine aisément, est d'aider Judge Death à reprendre des forces pour botter les fesses de qui vous savez. Dredd évolue à la première personne. On se doute bien que le juge Anderson viendra lui prêter main-forte, mais on ne sait pas encore de quelle manière, ou s'il sera possible de l'incarner. Judge Dredd aura pour principale mission d'empêcher le retour de Death, qui ne doit pas être considéré comme un criminel de seconde zone puisque chacune de ses apparitions à Mega-City One provoque un carnage et s'accompagne de milliers de morts. Dredd devra en outre patrouiller à travers la cité pour arrêter ceux qui osent s'opposer aux lois en vigueur. Une petite interpellation n'est pas toujours nécessaire avant de tirer sur sa proie. Les développeurs, NDA Productions, nous ont accueillis dans leurs locaux situés à Oxford, au nord de Londres, pour nous montrer les premières images du jeu. Il n'était possible d'évoluer que dans un seul niveau et il faut reconnaître que la prise en main était instinctive et les commandes simplifiées. On remarque tout de suite le style graphique très « bande dessinée » qui donne au jeu une atmosphère particulière à laquelle s'ajoute un rendu proche du cel shading. Les développeurs ont mis au point leur propre moteur 3D baptisé Asura, qui leur a permis d'accentuer la lumière sur les personnages, donnant ainsi aux couleurs des teintes proches de celles que l'on retrouve sur le papier des comics. Il faudra compter sur de nombreux gunfights au cours des onze chapitres de l'aventure. La sortie du titre étant fixée au mois de septembre prochain, les quelques minutes passées à explorer le premier niveau ne nous ont pas encore permis de nous faire une idée précise du jeu. L'esprit corrosif de la BD est bel et bien là, il reste à voir de quelle manière les développeurs vont l'intégrer au scénario et au déroulement du jeu. Plus de détails le mois prochain, puisque Angel le journaliste de l'extrême va investir Berlin pour récolter de plus amples informations et s'essayer à une version plus avancée.



L'action ne se déroule pas uniquement la nuit et sous la pluie. Des missions en plein jour sont aussi au programme.







La progression s'opère à la première personne. Aucune phase de poursuite en moto n'est prévue dans cet épisode.



Juge et bourreau

C'est sans doute de son origine anglaise que Judge Dredd tire toute sa saveur. Seuls les Britanniques, tout du moins une partie d'entre eux (soyons précis !), sont capables de tirer ouvertement à boulets rouges sur les fondements du système américain pour les tourner en dérision. Il fallait quand même oser créer un monde chaotique et pervers dirigé par une bande de fachos qui se drapent sous l'insigne de la justice. Les créateurs ont d'ailleurs été obligés d'édulcorer leur premier scénario, dont les idées avaient été jugées un peu trop extrémistes. Pour plus de détails, allez faire un tour à cette adresse : www.fortunecity.com/tatooine/sputnik/53/jdredd.htm.

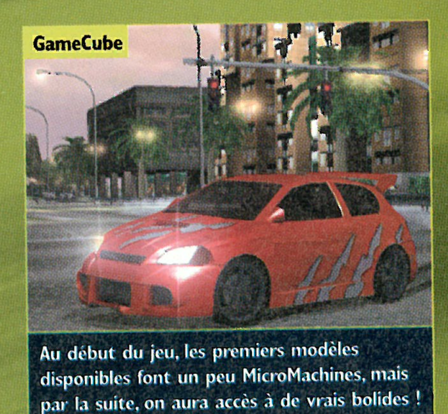


Par Karine

Burnout 2 : Point

Conduite dangereuse recommandée

À mille lieues de Gran Turismo, on trouve Burnout 2, un titre fort bien réalisé, rafraîchissant et simple (dans le bon sens du terme). Après son passage sur PS2, le voici qui montre le bout de son pare-chocs sur GameCube et Xbox. Ça fait plaisir !



Au début du jeu, les premiers modèles disponibles font un peu MicroMachines, mais par la suite, on aura accès à de vrais bolides !

Il est bien connu que lorsqu'un jeu marche sur une machine, à moins que le constructeur offre un attaché-case rempli de billets verts pour obtenir l'exclusivité, les éditeurs s'empressent de l'adapter sur les autres machines. Et oui, c'est aussi ça les joies d'un marché avec trois consoles de salon. De ce fait, il est étonnant que Criterion ait attendu autant de temps avant de confirmer le développement de Burnout 2 sur GameCube et Xbox. Au moment de la présentation de la version PS2 qui avait eu lieu cet été dans les locaux de l'éditeur, les développeurs nous avaient assuré qu'il n'y avait aucun plan concernant une sortie sur une autre console. Ben voyons ! On peut donc imaginer que c'est le succès remporté par le titre qui les a fait changer d'avis. Ainsi, c'est avec une certaine fierté que la troupe de Criterion nous a donné rendez-vous à Londres pour montrer les premières versions jouables à tout un troupeau de journaleux venus des quatre coins de l'Europe. Le lieu de rencontre fut assez spécial. Imaginez un garage type « Chez Lucien & fils » bien roots rempli de voitures tunées avec une sono qui fait « claquer les watts » à donf. Le tout accompagné de « Fish & Chips » bien gras à déguster en guise de déjeuner... Bravo, classe !

Rapide et furieux !

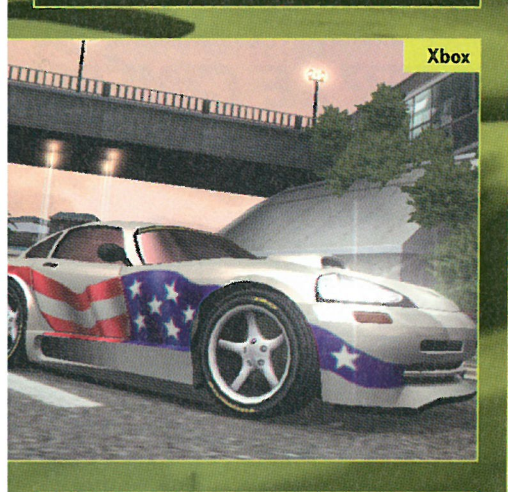
Pour ceux d'entre vous qui auraient passé les trois derniers mois au mitard, Burnout 2 est l'un des jeux de course les plus pêchus du marché. Axé sur une

Éditeur : Acclaim • Machines : GameCube et Xbox • Dispo. Europe : Mai 2003

of Impact

Deux fois plus speed !

Bon ok, j'avoue, je suis en manque de sujet pour cet encadré, mais puisque le principe du titre a été inspiré par *Fast & Furious*, je me suis dit qu'il serait intéressant de vous faire savoir qu'une suite était en cours de préparation. Intelligemment baptisé *2 Fast 2 Furious*, ce nouveau film ne remettra toutefois pas en scène Vin Diesel et Michelle Rodriguez. Quoi qu'il en soit, Paul Walker devrait toujours tenir le premier rôle.


Xbox

Certains véhicules que l'on débloque sont délirants, comme ici ce modèle des années 50.


GameCube

conduite totalement arcade, il ne mise pas entièrement sur la vitesse pure mais plutôt sur une conduite agressive qu'il est indispensable de pratiquer. Montée d'adrénaline assurée ! Comme le dit Alex Ward, « creative manager », l'objectif est de conduire comme un idiot. Plus on prend de risques, plus la conduite est dangereuse et mieux c'est... Une philosophie qui ne colle pas vraiment avec l'extrême rigueur française en matière de prévention routière, mais après tout, il ne faut pas oublier qu'il ne s'agit que d'un jeu vidéo... Bref, pour gagner, il faut piloter comme un ouf, prendre les autoroutes à contresens dans un trafic dense et déraper à chaque virage. La gestion des accidents est totalement nouvelle puisqu'elle montre les crashs sous un angle spectaculaire. De plus, par rapport au premier volet, les turbos sont beaucoup plus faciles à obtenir. Pour cela, il suffit d'avoir une conduite « sportive » pour remplir la jauge. Les développeurs ont même eu l'idée d'ajouter une sorte de combo qui multiplie le turbo en cas de prise de risque constante. Associez tout ceci à un frame-rate hyper fluide qui ne descend jamais sous les 60 images/seconde et à une bande-son vraiment bien choisie, et vous obtenez un jeu de course ultra-speed. Les développeurs n'ont d'ailleurs jamais caché le fait qu'un deuxième volet n'était pas prévu, jusqu'au jour où ils ont vu le film *Fast & Furious*. Mine de rien, la formule marche à la perfection et donne à ce titre un style bien particulier, qui fait de lui un jeu original et non un simple clone, tout en étant accessible à tout le monde. En tout cas, chez nous, tout le monde était tombé sous le charme.

Quoi de neuf ?

Par rapport à la version PS2, on nous promet des versions GC et Xbox améliorées comprenant des graphismes optimisés, notamment au niveau de l'anti-aliasing (qui, pourtant, était déjà réussi sur la console de Sony), ainsi que de nouveaux effets de reflets sur le sol. D'une manière générale, le nombre de polygones sur chaque véhicule a nettement augmenté, ce qui rend le titre encore plus fin. Niveau son, la GameCube sera compatible avec le Dolby Pro Logic II alors que la Xbox fait la totale avec du 5.1 qui déchire. Sur cette dernière, on pourra d'ailleurs écouter ses propres musiques. On remarque aussi que le support du Xbox Live sera intégré. Hélas, nous qui étions super enthousiastes lors de cette annonce avons été grandement déçus en apprenant que les fonctions online ne comprendraient pas de course en multi, mais uniquement un système de classement mondial qui permettra de comparer ses scores avec les autres joueurs. Bof. Selon les développeurs, les kits de développement du Xbox Live seraient arrivés trop tard... Parmi les bonus communs aux deux consoles, on observe l'ajout de 15 nouvelles zones pour le mode « Crash for Cash », qui consiste à foncer tête baissée sur la route et provoquer un accident, et qui, selon les réactions en chaîne, rapportera plus ou moins d'argent. Niveau circuits, on retrouve exactement les mêmes tracés que sur PS2, sans aucune piste supplémentaire ! Les versions que nous avons pu essayer étaient certes en pré-alpha mais déjà parfaitement jouables, et les animations faisaient preuve d'une grande fluidité. Sachant que les deux sorties ne sont prévues que pour le mois de mai prochain, on peut facilement imaginer que les développeurs vont peaufiner la réalisation jusqu'au dernier moment pour obtenir une galette ludo-numérique (© Aruno) au moins aussi efficace que sur PS2 !

Par Angel


GameCube

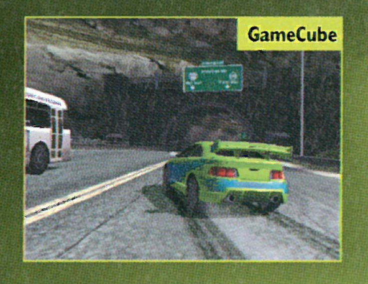

Xbox

Les sauts sont fréquents et permettent de faire augmenter la jauge de turbo.


Xbox


Xbox


Xbox


GameCube

Toutes **les** sorties japonaises **et** américaines

Pas glop ! Suite à une petite erreur de livraison, notre colis import a bien failli faire le bonheur d'autres personnes et mettre le magazine dans une panade historique. Imaginez, cinq jeux perdus dans la nature, plus de six pages à remplacer, tout ça dans l'urgence du bouclage : la panique ultime, Greg qui téléphone à Fedex, les mains tremblantes, le front plein de sueur... non pitié, plus jamais ça, c'est trop de souffrance ! Vous imaginez la rubrique Zoom sans les tests, vous ? Inconcevable ! Au menu de ce numéro de mars : de l'épouvante avec Clock Tower 3 dont je n'ai encore rien vu, du concept-art nippon avec Operator's Side, du « role playing » de qualité et l'arrivée de Winning Eleven 6 FE sur la 128 bits de Nintendo ! On a eu chaud, le Mac de Greg aussi, il vient à l'instant de rendre l'âme (sonnerie aux morts). Et voilààààààà !

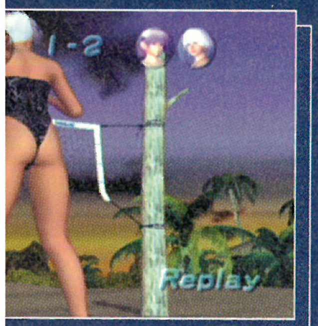


On se prend pour Guy Roux, Barbie et Larry Flint en même temps...



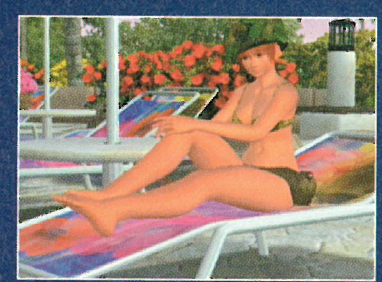
8/10
Fans d'aventure, de Sakura Taisen, joueurs curieux

5/10
Fans de sport, impatients, allergiques aux « japonaiseries »



...é à mettre des strings (enfin, ...s hein !), vous allez pouvoir saliver devant les replays !

..., tout cela est fort joli. Certains ...er l'image un peu plate au ... d'ombre et de lumière. C'est ...ans la mesure où les ombres ...t présentes qu'en soirée. En ...ière est uniformément pré...er coup d'œil, on ne note rien, ...que l'on s'aperçoit que, fina...ormes des filles sont plus ...e soir qu'on remarque une dif...mage... En ce qui concerne ...st très bon dans l'ensemble, ...ouve face à des petits bugs ... non plus honneur à la puis...ox. Les chevilles et poignets ...t assez raides malgré les pro...dans les modèles 3D des per...os, elles sont belles à regarder ...mps, mais vous avez 10 % de ...er sur un bug qui va vous cas...et c'est bien dommage. Même ... plus beaux jeux de « sport » ...nsi qu'une belle vitrine gra...'est cependant pas une révo... ne s'y trompe pas toutefois,











...s de respect ...otre partenaire...

le contrat est rempli dans le sens où ce n'est rien de plus qu'une belle carte postale. Agréable à regarder, DOAX excitera la fibre collectionneuse de certains joueurs. Rigolo à jouer, DOAX excitera la fibre arcade des joueurs qui en ont une. Énormément scripté, DOAX excitera la fibre « aventure à la japonaise » des joueurs qui en ont une. Maintenant, savoir s'il répondra à vos attentes ou vous décevra... Si vous voulez vraiment savoir si le soft est fait pour vous ou non, je vous conseille d'essayer ce jeu de drague tout en français à cette adresse www.datingsim.com et de voir si vous accrochez le style « bon, je me prends un râteau, essayons autre chose ». Si ce n'est pas le cas, vous allez vite tourner en rond et laisser tomber. Quant aux fans de sport pur et dur, mieux vaut laisser tomber : il n'y a aucun tournoi, aucun challenge, même si le jeu à deux est assez marrant. Un drôle d'ovni qui mérite malgré tout le coup d'œil. Et pour les fans du genre, quel pied !

Greg



...ot de bain le plus cher du jeu, ... léger. Le faire porter à d'autres ...nonce comme le défi le plus corsé de DOAX.



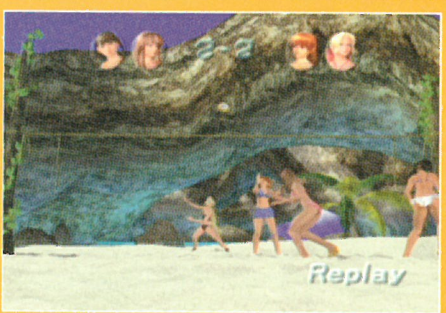


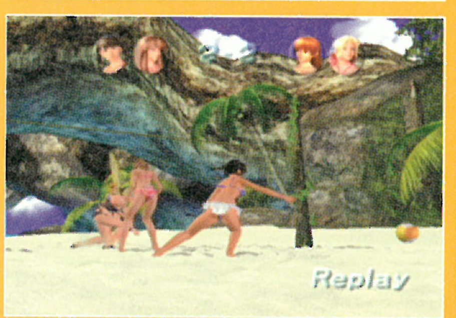
Attention aux trous

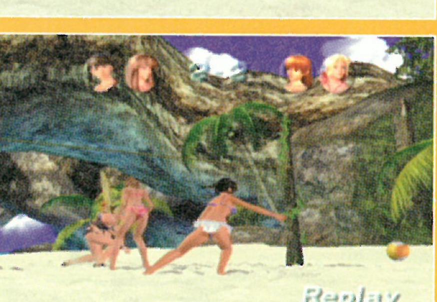
Même si le jeu est assez simple et que les personnages se rendent de manière assez automatique vers les points de chute des balles, il sera toujours possible de les feinter. On pourra donc, avec un peu d'expérience, parvenir à lire les mouvements adverses et placer la balle dans un trou du terrain ennemi en contre-attaque.













Tina, habillée en bunny girl, parvient à faire des smashs surpuissants malgré ses talons.

...hir à cerner plus ...autres combat...tibler. Puis c'est ... « acheter » leur ...réciera que vous ...sa couleur favo...méricaine) et du ...ts de mer). Une ...restera plus qu'à ...rantir des perfor...veau ! En cas de ...nche être déçue ...tin, fâchée. Mais ...nt, il y a une peti...re des cadeaux ...irés de sa propre

...TIT HAUT !

...a se fixer sera la ...ant qu'il en exis...es du « perfect » ...et de cadeaux et ...ir s'acheter tous ...t donc pas mal ...e découvrir les ...débloquer un max ...um de temps. ... c'est que chaque ... nombre limité de ...ni ne pourra pas, ... super strings de ...i avec un maillot ...ffrir, mais ce n'est ... vous ne pourriez ...e de gants à Jamel ...e ruse et de diplo...aire accepte les ...avagants. Lui faire

Note
9/10

Winning Eleven 6
Final Evolution

Un Winning Eleven sur GameCube... Qui l'aurait cru il y a quelques mois. Et pourtant, que les possesseurs de console cubique se réjouissent : dès à présent, eux aussi ont droit au meilleur jeu de foot de toute l'histoire de l'humanité !



Encore une papinade qui va laisser le gardien dans le vent.





Trezeguet est à vingt centimètres de la ligne de but. Cette fois, il n'y aura pas de poteau.

Encore un Winning Eleven... mais cette fois sur GameCube. Sachant que le même titre a été testé il y a à peine un mois sur PS2, voilà la première question qui vient à l'esprit : « les différences entre les deux versions sont-elles flagrantes ? » Et là, je réponds : « Clairement pas ! » Techniquement, il s'agit d'un simple copier/coller, un portage pur et dur. On retrouve les mêmes animations, les mêmes modélisations, les mêmes cut-scenes, les mêmes options... c'est identique point par point. Les développeurs avaient affirmé que le jeu compterait 30 % d'animations en plus, et bien je les cherche encore. En fait, il semblerait que la comparaison était faite avec la première édition de WE 6. On remarque toutefois que le jeu à 4 est cette fois parfaitement fluide, contrairement à l'édition PS2 qui a tendance à « ramouiller ». C'est déjà ça !

MAIS C'EST SUPEEEEEEEEER !

La seule différence flagrante ne se situe pas au niveau du soft mais au niveau matériel. En effet, le paddle GC impose une nouvelle jouabilité qui se révèle assez déroutante lorsque l'on a l'habitude du pad PS2. Pour commencer, on est obligé de jouer au stick analogique, un choix qui déplaira à certains intégristes de la croix directionnelle (cette dernière se chargeant de changer les tactiques en temps réel). On aurait pu croire que les développeurs allaient exploiter les possibilités offertes par l'analogie de la gâchette R pour moduler la vitesse de course, mais hélas, ce n'est pas du tout le cas. Que l'on appuie à fond sur les manettes ou tout en douceur, on sprinte à la même vitesse. Du coup, la course intermédiaire a été placée sur le bouton Z, ce qui, vu l'accessibilité dudit bouton, ne rend pas son utilisation des plus aisées. Néanmoins, si la prise en main n'est pas forcément évidente lors des premiers matchs, au bout de quelques rencontres, on retrouve très rapidement ses automatismes et on recommence à dribbler comme un dieu vivant. En ce qui concerne le gameplay, il s'annonce logiquement identique à la version PS2, à savoir génial. Une fois que l'on s'est habitué aux commandes, on retrouve les sensations qui font tout le génie du titre. La circulation de la balle demeure parfaite, les animations toujours aussi extraordinaires, l'I.A. excellente, bref, c'est l'extase. Cela dit, il faut souligner le fait qu'une carte mémoire de 251 blocs est indispensable, car aussi hallucinant que cela puisse paraître, le jeu demande 98 blocs ! De plus, la sauvegarde d'un simple replay vous coûtera la bagatelle d'une trentaine de blocs supplémentaires... ça fait plaisir ! De toute évidence, les équipes de Konami n'ont fait aucun effort pour compresser les données au maximum. Malgré cela, il faut reconnaître que ce Winning Eleven sur GC est toujours aussi surpuissant et qu'il réjouira n'importe quel fan de foot (s'il ne possède pas de PS2). Et voilà ! La démonstration est terminée !

Angel



Des fois, le foot, ça peut ressembler à de la danse...

Winning Eleven 6 Final Evolution

Éditeur	Konami
Dispo. Europe	Tutututuuuu !
Genre	Simulation de football
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	5
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegardes
Spécial	-
Existe sur	PlayStation 2
Compréhension de la langue	Appréciable

Eternal Arcadia Legend

S'il est un genre dont la GameCube manquait cruellement, c'est bien le RPG ! C'est désormais chose faite, puisque la plus petite des consoles nouvelle génération propose l'un des tout meilleurs jeux de la Dreamcast : Eternal Arcadia, ou Skies of Arcadia en version occidentalisée.



Les effets esthétiques des sorts et autres attaques spéciales ont un peu vieilli !



Les combats de navire à navire sembleront un peu longs et confus à ceux qui ne seraient pas habitués... Malgré le coup de vieux graphique, ils restent passionnants !





Les temps de chargement très courts sont un vrai bonheur !

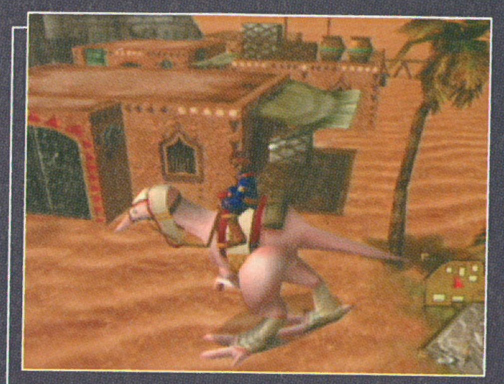


Eternal Arcadia Legend	
Éditeur	Sega/Overworks
Dispo. Europe	N.C.
Genre	RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (4 blocs)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Illimités
Spécial	Skies of Arcadia Legend en US
Existe sur	Dreamcast
Compréhension de la langue	Recommandée

Après Sonic Adventure 2, Phantasy Star Online et Crazy Taxi, Eternal Arcadia Legend est le quatrième jeu que Sega adapte de sa défunte Dreamcast sur le Cube de jeu. Ce n'est pas que l'on commence à trouver ça lourd, mais il serait temps que la marque au hérisson se penche sur de nouveaux développements totalement originaux, car techniquement, ça va commencer à se voir. Personnages raides, décors assez simples, et surtout, ces petits bugs graphiques inhérents à la DC et son système de compression des textures qui fait que les murs flous deviennent nets d'un coup à quelques mètres du héros. Ça y est les gars, on a compris que vous maîtrisiez l'émulation DC sur GC ! Enfin, là c'est mon côté syndicaliste qui se réveille. Sachez que même s'il commence à dater face aux autres titres GC, EAL est un grand jeu, un très grand jeu, et voilà pourquoi vous ne devez pas le manquer si vous aimez le genre...

IN A WORLD, BEFORE TIME

...comme dirait l'autre ! Car le monde d'Eternal Arcadia est effectivement assez original. Entre le Moyen Âge et les années folles, l'action se situe dans un univers étrange et onirique composé d'îles flottantes dans le ciel, sans aucun rapport avec les desserts homonymes cependant. Dans cet environnement inhabituel, les pirates du ciel règnent en maîtres. Vyse, l'un d'entre eux, fait partie du groupe des pirates bleus, les « gentils » pirates qui ne tuent pas et n'attaquent que les bateaux militaires. Un jour, lui et ses compagnons font la connaissance de Fina lors d'une attaque de l'un des navires de l'empire Barua. Cette mystérieuse jeune fille aux coutumes et habillements inconnus appartient en effet à une civilisation différente. Et ses connaissances de l'ancienne mythologie pourraient conférer une grande puissance à celui qui en déchiffrera les secrets, mais aussi semer le « dawa » sur le monde si la personne qui s'en empare n'est pas pétrie de bonnes intentions. N'écoutant que son cœur, Vyse décide d'aider la jeune Fina à trouver les six cristaux de lune nécessaires au réveil des terribles géants, afin de les détruire et pouvoir ainsi regarder le Bigdil sans se préoccuper de l'avenir. De



Beaucoup de passages sembleront assez plats aux yeux des contemporains, alors qu'il y a 3 ans à peine, Eternal Arcadia était ce qui se faisait de mieux dans le genre. « Avec le temps va, tout s'en va... »

son côté, l'impératrice Téodora, n'étant pas vraiment fan de Lagaf, va envoyer toutes ses troupes à la poursuite de Vyse, histoire de leur compliquer la tâche... Pour se défendre, nos héros ont accès à des magies et autres coups spéciaux qu'ils pourront utiliser après avoir mis de côté suffisamment de « points d'action ». D'où la nécessité de faire preuve de stratégie et d'attention lors des combats. Surtout qu'à la manière de Pokémon, pas mal d'ennemis possèdent un élément couleur, plus ou moins sensible à d'autres teintes. Il faudra donc repérer la couleur susceptible de blesser l'ennemi et l'adjoindre à son arme, le tout en plein combat. Une approche assez novatrice qui permet parfois de s'en sortir face à des situations désespérées !

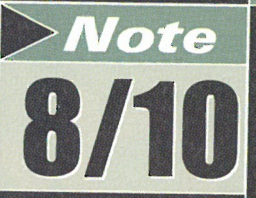
OOOOH MON BATOOOOOOOOO !

L'un des gros avantages de EAL sur ses concurrents, c'est que les déplacements en bateau sont omniprésents dans le jeu, et ce dès le départ. Alors qu'en général il faut une bonne dizaine d'heures pour avoir son propre moyen de transport dans un RPG classique, là, on peut se balader un peu partout. Des balades fortement encouragées d'ailleurs par le nombre incroyable de trucs et de machins que vous pourrez récolter durant l'aventure. Outre la nourriture pour Cupil (les Chams qui étaient déjà présents dans la version Dreamcast), on trouvera sur la version GC un tas d'autres choses à découvrir, à commencer par les poissons lune, petites créatures invisibles à l'œil nu, que vous devrez pêcher... à l'oreille ! Autre avantage de cette version GC : des nouveaux personnages cachés, qui seront vos ennemis pour la plupart.

C'EST VOTRE DERNIER MOT ?

Finalement, même si techniquement le jeu aurait pu être grandement amélioré, EAL est un excellent titre ! On commence en râlant devant les imperfections, les graphismes un peu simples, les environnements un peu plats, les petits défauts graphiques qui commencent à prendre de l'âge... et puis, passé quelques heures, on cesse nos critiques d'enfant gâté, complètement imprégné que l'on est dans

Graphiquement un peu vieux mais toujours aussi efficace !





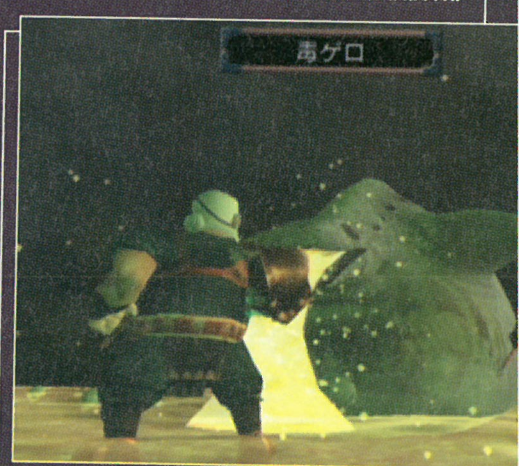
Le scénario reste excellent, et les scènes de dialogues sont toujours aussi légères et humoristiques. À des années-lumière des monologues style « mais tu peux pas comprendreuh » pour ados rebelles et darks à la FFX.

Nintendo : toujours plus !

De nouveaux ennemis et nouveaux boss sont présents dans cette version, à commencer par la charmante Piastol. Bien balèzes, ces boss sont en outre assez bien cachés pour certains d'entre eux et rallongent la durée de vie du soft. Autre nouveauté : le Doc. Ce brave médecin itinérant a ramassé un poussin étrange qui se nourrit exclusivement de poissons lune. À vous d'en trouver 24 à travers le monde, que le Doc vous échangera contre de précieux objets.

l'histoire, dans l'univers... Le seul gros défaut d'Eternal Arcadia sur DC, c'était sa lenteur. Des combats très nombreux et incroyablement mous qui étaient en effet facteur d'ennui et de fatigue. Ici, on gagne un petit coup de boost très appréciable. On avance comme dans du beurre, avec des déroulements plus rapides, mais aussi des rencontres aléatoires bien moins nombreuses : le pied ! En revanche, les Xp n'ont pas été revus à la hausse, ce qui amènera le joueur à toujours se retrouver « limite » devant les boss. En fait, la première réaction face à EAL c'est de crier au scandale et à l'argent facile que Sega a récolté. Mais à la base, il s'agit quand même de l'un des tout meilleurs RPG de ces 5 dernières années, et il y a tellement de joueurs qui sont complètement passés à côté que, finalement, une bonne séance de rattrapage, ça ne fait de mal à personne... À noter que nous avons utilisé la version japonaise pour les photos du jeu, mais que la version américaine est aussi disponible tout en anglais sous le titre « Skies of Arcadia Legend ».

Greg



Le boss bien dégueu des égouts possède une attaque spéciale qui recouvre tout le monde de vomi... Une leçon de savoir-vivre !



La technique d'Aika déclenchant une tornade de feu permet de frapper plusieurs ennemis simultanément. Et ce avec seulement 4 points d'action. Une attaque très utile pour toute la première moitié du jeu.



Clock Tower 3

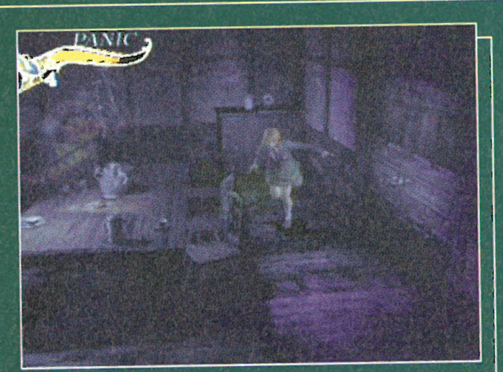
Alors que les premiers volets étaient effrayants tout en restant des petits budgets, ce nouveau chapitre de l'horreur ludo-numérique (© Aruno San okans) mêle de grands noms du jeu et du cinéma (tchi tcha)... pour un résultat des plus plats. Masse d'Auge...

On ne se rend pas toujours compte à quel point une jeune fille de 14 ans en jupe plissée et petites socquettes, ça peut être délicat. Prenez la jeune Alissa. Enfin, je veux dire « prenez l'exemple ». À peine rentrée à la maison, elle tombe nez à nez avec un vieux bonhomme inconnu au bataillon de Joinville, et qui la précipite dans une porte temporelle direction... 1942. Oh la vache ! La voici donc confrontée à Sledgehammer, un tueur en série armé d'un marteau, assassin d'une pauvre petite fille de 9 ans. Voilà en substance la trame ultra-simpliste de CT3, à des années-lumière du scénario original : la jeune Alissa va voyager dans le temps, pour débarrasser le monde de ses différents serial killers. Il est vrai qu'on n'a pas forcément besoin d'assassins stupides comme Corroder qui fait fondre ses victimes avec de l'acide, Chopper et ses deux couteaux, Scissorman et sa cisaille géante... Voilà une belle brochette de crétins meurtriers qui font cependant plus penser à des seconds couteaux dans Bioman qu'à d'effrayants tueurs en série assoiffés de sang...

MINUTE DE SILENCE...

Première constatation : les scènes de transition entre les niveaux sont assez bonnes, voire impressionnantes pour un jeu moyen de gamme comme celui-ci. Renseignement pris, elles ont été en fait supervisées par le regretté Kinji Fukasaku, réalisateur entre autres du très controversé Battle Royale. Réalisées à partir de véritables scènes filmées avec des acteurs de chair (fraîche), ces transitions possèdent un pep et une énergie que l'on peine à retrouver dans la plupart des jeux actuels, généralement animés à la main. Et c'est justement le premier problème de Clock Tower 3 : le dynamisme. La jeune Alissa se dirige comme une vulgaire héroïne de Code : Veronica, mais avec un ustensile de technicien de surface profondément planté dans le fondement. Du coup, ça met tout de suite un frein à l'enthousiasme lorsqu'on sait que les courses poursuites avec le serial killer représentent plus de la moitié du jeu. D'ailleurs, en parlant de ces affreux... Les braves gars disposant d'une I.A. assez limitée, il suffira de se planquer, même sous leurs yeux de merde, pour qu'ils vous perdent de vue et rebroussent chemin... voilà qui casse bien l'ambiance. Pour le reste, on perd tout le côté enquête et aventure des précédents volets pour finalement se retrouver face à un Resident Evil light, sans zombies ni armes, avec juste un Nemesis idiot et quelques énigmes. Armé de pas mal de défauts et d'une durée de vie assez courte, CT3 est malgré tout assez sympa et fera pas mal sursauter les joueurs. Mais on est beaucoup plus exigeant après avoir joué à Project Zero, celui qui révolutionna le genre l'année dernière.

Greg



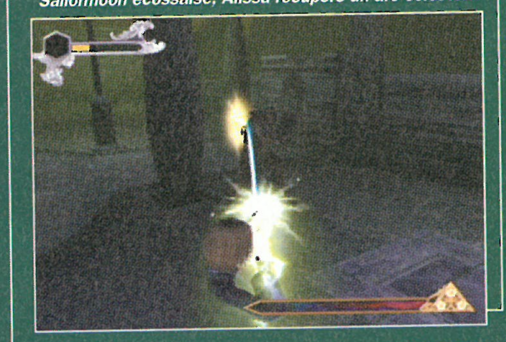
Alissa ne possède pas de points de vie mais une jauge de panique. Lorsqu'elle est remplie, l'héroïne devient incontrôlable et se cogne partout. Si le serial killer la rattrape dans cet état, c'est le Game Over...

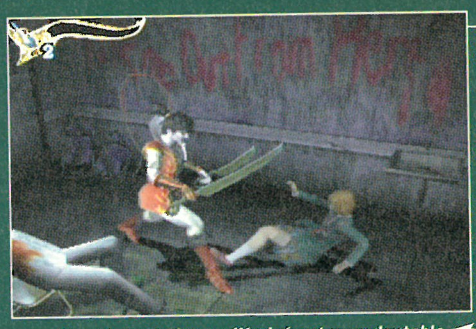


Cette petite fille pleure non pas à cause du jus de tomate pourri, mais parce qu'elle s'est fait écraser la tête par le marteau de Sledgehammer. Bien sûr, elle est morte, et ce que nous voyons ici n'est qu'un fantôme.



À la fin de chaque époque, une phase de combat contre le boss du niveau, dans lequel, telle une Sailormoon écossaise, Alissa récupère un arc céleste...





Ce méchant clown efféminé est un redoutable tueur à la cisaille géante du nom de Scissorman, le méchant récurrent de la série des Clock Tower. Est-il besoin de préciser qu'il était beaucoup plus sérieux dans les opus précédents ?



On pourra gagner des objets supplémentaires en apaisant les âmes tourmentées des diverses victimes de vos ennemis. En général, apporter un objet cher du défunt sur son lieu de mort sera suffisant...

Clock Tower 3

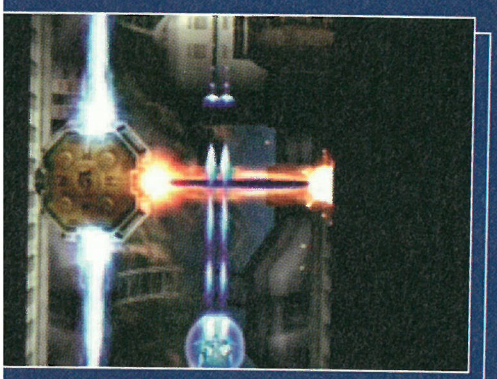
Éditeur	Sunsoft / Capcom
Dispo. Europe	N.C.
Genre	Survival/Horror tendance Rocky Horror
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (687 KB)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Facile
Continues	Illimités
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre !
Compréhension de la langue	Recommandée

Ikaruga



Alors que l'on se demande encore à combien de polygones se trouve le bonheur, Ikaruga débarque sur GameCube. L'occasion pour les fans d'un genre quasi disparu de réapprendre à aimer les grappes d'ennemis, les scrollings de ouf et les boss belliqueux.


Passer d'une couleur à l'autre est la base d'Ikaruga.


L'art de zigzaguer entre tirs et obstacles...





Autrefois prépondérants dans le monde des jeux vidéo, les shoot them up font à présent figure de sinistrés. Dès l'avènement de la 3D, l'intérêt pour ce genre n'a cessé de péricliter : l'heure était au narratif, à la « cinématiquasisation », à l'implication du joueur, que voulez-vous ! Ce passage au second plan des shoots est très symbolique de l'évolution des jeux vidéo, mais trêve de lamentations passéistes, Ikaruga arrive sur GameCube et compte bien redonner au genre ses lettres de noblesse. Réalisé par les surdoués survitaminés de chez Treasure, Ikaruga se veut le digne héritier du très culte Radiant Silvergun et dispose de nombreux atouts. Tout d'abord, on est séduit par les tons ocres, la variété et la finesse des graphismes, ces derniers résultants d'un habile mélange de 3D et de 2D (tout en se jouant classiquement en 2D). L'animation fait écho à la qualité graphique puisqu'elle met magnifiquement en scène une action ultra-dynamique, un peu à la manière des meilleurs titres du genre sur la regrettée PC Engine. De plus, l'action est idéalement soutenue par une ambiance sonore composée de nombreuses explosions et déflagrations sur un surprenant fond musical aux consonances orchestrales. Mais au-delà de sa réalisation technique de haut vol, Ikaruga vise à innover par son concept dans un genre habituellement empreint de classicisme.

L'OPPOSITION BLANC/NOIR

En effet, le jeu est basé sur l'opposition du blanc et du noir ; on peut donc faire passer son vaisseau d'une couleur à l'autre à volonté. De même, les ennemis et leurs tirs sont divisés selon ces deux couleurs. Ainsi, le concept tient dans la capacité du vaisseau à absorber les tirs de la même couleur tout en étant détruit instantanément par les tirs de la couleur opposée. En contrepartie, les

Des graphismes exceptionnels...

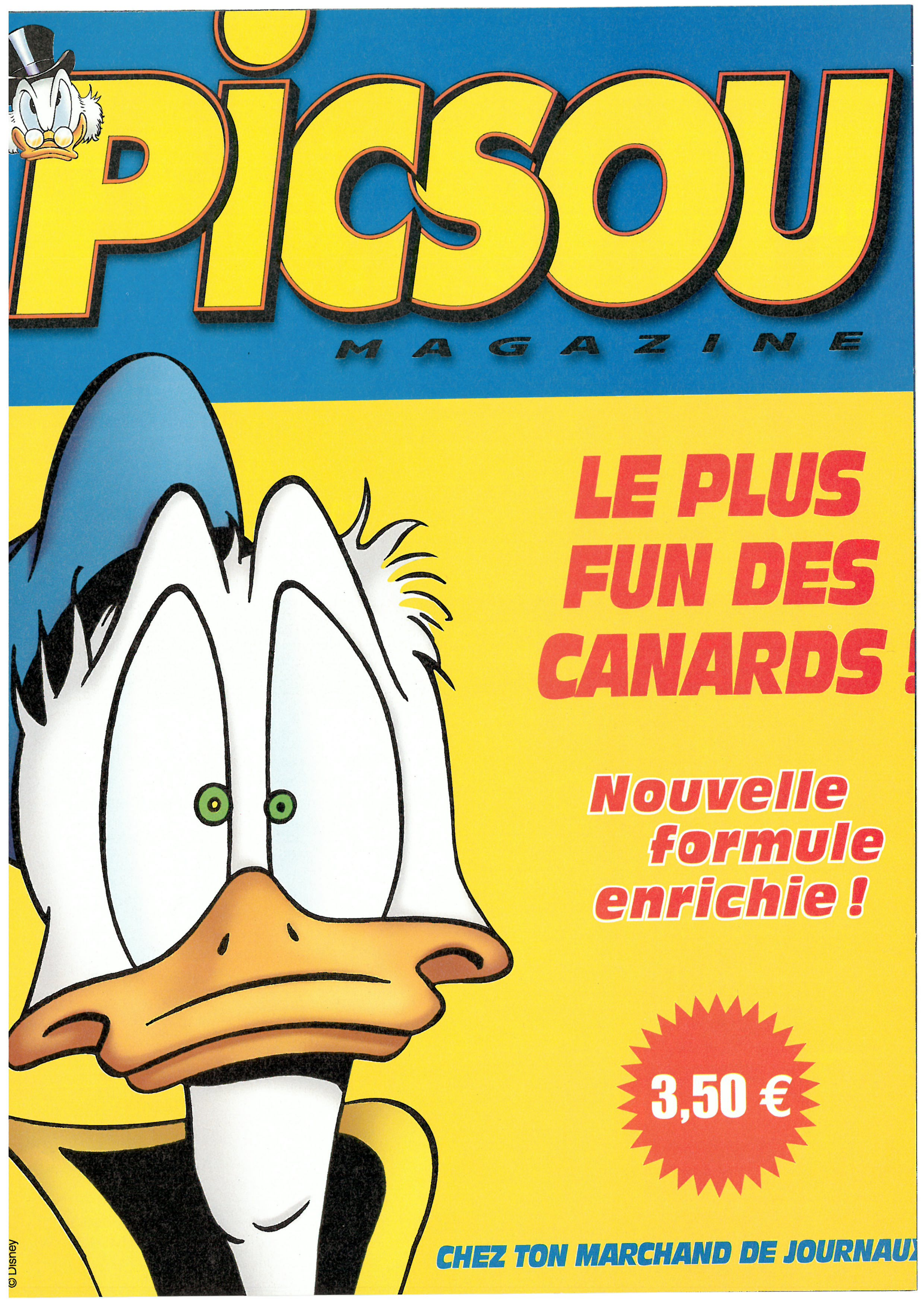


dégâts infligés aux ennemis de même couleur sont divisés par 2. De plus, l'absorption des tirs adverses permet de remplir une jauge destinée à lancer des missiles à tête chercheuse très utiles lorsque la situation devient critique. En effet, même si ce portage GC vise à le faire découvrir à un plus large public, Ikaruga conserve toute sa difficulté. Mis à part l'ajout du mode Conquest pour s'entraîner au ralenti et du mode Challenge permettant de confronter ses scores aux meilleurs de la planète via le site web, cette version reste très semblable à la version Dreamcast et ne propose donc que 5 niveaux. Mais l'intérêt de ce titre 100 % pur shoot concentré ne se limite pas à en faire une fois le tour, et les modes ajoutés soulignent cet objectif. Jouer à Ikaruga, c'est jouer pour le jeu et pour lui seul. Ici, point de progression de l'histoire ou des personnages, on joue pour améliorer sans cesse son score, en particulier grâce aux enchaînements (chains) qui nécessitent une connaissance parfaite du jeu. De ce fait, beaucoup ne verront en Ikaruga qu'un anachronisme bien réalisé dénué d'intérêt, alors que d'autres lui voueront un véritable culte. À vous de choisir votre camp camarades !

Yann

Ikaruga

Éditeur	Atari
Dispo. Europe	Avril 2003
Genre	Shoot vertical
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui (4 blocs)
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Difficile
Continues	3 (au début)
Spécial	Caravan revival
Existe sur	Arcade, Dreamcast
Compréhension de la langue	Inutile



PICSOU
MAGAZINE
LE PLUS FUN DES CANARDS !
Nouvelle formule enrichie !
3,50 €
CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX
© Disney

Toutes les sorties **du** mois **passées** au crible

Partir à la montagne ou aller voir les Red Hot Chili Peppers à Bercy ? That is the question. Finalement, après mûre réflexion, ça sera le grand air et la « peuf » ! Pour en revenir à nos moutons, si l'actualité du mois dernier était un peu moribonde, cette fois, on a carrément droit à une avalanche de titres de qualité, que ce soit sur Game Boy Advance, GameCube, Xbox ou PlayStation 2. Un vrai bonheur. Le coup de cœur de ce numéro, c'est incontestablement The Mark of Kri (NDTraz : normal, c'est toi qui l'as testé !), une production bourrée de bonnes idées mais injustement boudée par Sony. Quand on pense au pognon investi dans The Getaway... Va comprendre Charles. Enfin, à l'heure où nous écrivons ces lignes à la vitesse de la lumière, Devil May Cry 2 n'est pas encore arrivé sur le bureau de Traz... Pour la petite histoire, sachez qu'outre-Atlantique, cette suite attendue au tournant a été accueillie plutôt froidement par la critique. Suspense donc. Ah ben tiens, il vient d'arriver à l'instant, faut s'mettre au travail !



Top rédac

Réglés comme le papier à musique du grand Wolfgang, les mois s'égrènent avec une régularité métronomique. Ah, il est loin le temps où les vaches étaient maigres et où quelques piètres galettes ludo-numériques (© Aruno) ne nous permettaient point de nous sustenter pleinement. Aujourd'hui, l'avalanche de titres au potentiel sidéral a de quoi nous laisser extatiques. Même si tous ne surprennent pas réellement, la qualité reste bien palpable et chaque tendance est royalement représentée. De Zelda à Panzer Dragoon Orta, en passant par Resident Evil Ø ou The Mark of Kri, la « joubilaçionné » est au rendez-vous. Reste à espérer que le futur soit aussi radieux pour nous autres, joueurs de tous horizons, de toutes confessions, mais d'identique passion. Enfin, on peut toujours rêver...

La notation des tests

Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

- *Tout juste bon à caler une table.* ➤ 0
- *Évitez-le à tout prix, c'est un ordre !* ➤ 1
- *De très grosses lacunes. Urgl !* ➤ 2
- *Une minute de plaisir. Et encore !* ➤ 3
- *Pourrait vraiment mieux faire.* ➤ 4
- *Un jeu tout juste moyen, sans plus.* ➤ 5
- 6 ◄ *À acheter éventuellement, si on aime le genre.*
- 7 ◄ *Un bon jeu à de nombreux égards.*
- 8 ◄ *Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.*
- 9 ◄ *Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.*
- 10 ◄ *Un jeu d'anthologie. Un ou deux par génération de console.*

La rédac en folie !

Karine

Dans mon dernier rêve, je déguste des spaghettis, Angel vient me chercher pour me dire que Traz veut que je conduise et que l'on a tous R.-V. au centre du village. La voiture en question est un vieux corbillard dont la clé de contact est bloquée. Mon père veut m'aider ; je refuse en lui disant que si je veux un jour conduire la Ferrari de Traz, je dois me débrouiller toute seule.



Son jeu du mois : *The Mark of Kri (PS2)*

Angel

Dans mon rêve, j'étais avec Gana et on courait pour sauver notre peau de je-ne-sais quelle menace. Au bout d'un moment, il s'arrête et me dit : « Non, laisse tomber Angel, je suis foutu, continue sans moi ! » Et là, sans raison, il attend la mort en mimant une poule. Au bout de quelques secondes, voyant qu'il ne se passe rien, il repart avec moi comme si de rien n'était.



Son jeu du mois : *Super Monkey Ball 2 (GC)*

Mister Brown

Dans un de mes rêves, il n'y a pas si longtemps de ça, j'étais au pieu avec une meuf sublime. Nous avons consommé cette nuit de la plus belle des manières et, ô surprise, au petit matin, cette dernière se retourne vers moi. Et qui vois-je, cette p... de tronche de cake ! Depuis, j'ai fait vœu de chasteté !



Son jeu du mois : *Rayman 3 (PS2)*

Trazom

Récemment, j'ai rêvé que les États-Unis allaient bombarder l'Irak, que la Côte d'Ivoire allait se soulever, que l'on retrouvait des milliards de débris de la navette Columbia (et aucun du « boeing du Pentagone »), que tout allait mal dans le jeu vidéo, que l'Europe n'était pas solidaire et que je n'étais pas du tout crédule. Mais bon vous savez, les rêves...



Son jeu du mois : *The Legend of Zelda (GBA)*

Gollum

J'ai rêvé d'un salon plongé dans la pénombre. Soudain, du plafond, surgit le sosie de Sam Fisher... sauf qu'il a les traits d'Yves Guillemot, patron d'Ubi Soft ! Pas le temps de réagir que la porte s'ouvre. Nolwenn fait une entrée à la Matrix et me tend une enveloppe avec les clés de l'appart où j'habitais étant petit. Waaah, besoin de stabilité moi...



Son jeu du mois : *Resident Evil Ø (GC)*

Willow

L'autre fois, j'ai rêvé que je cambriolais l'appartement de Sarah Michel Gellar alors qu'elle prenait une douche. Tout à coup, quelqu'un frappe à la porte, et là, je sais pas pourquoi, j'ouvre et je vois un de mes potes habillé en gladiateur, tout huilé de partout avec des sandales mauves !



Son jeu du mois : *The Mark of Kri (PS2)*

Chris

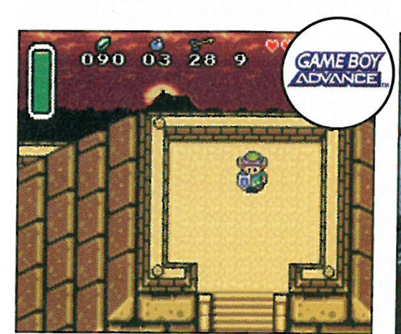
Je me souviens, durant ma période JDR, avoir rêvé d'ébats amoureux avec une elfe. Julo, lui, a fantasmé sur la cousine Duke de *Shérif fais-moi peur*. Willow, c'est la sœur d'Actarus qui l'a fait vibrer. Quant à Kendy, c'est Marylin Manson qui lui a fait des avances, une sombre nuit de pleine lune...



Son jeu du mois : *Resident Evil Ø (GC)*

LES JEUX DU MOIS

Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :



Zelda A Link to the Past/Four Swords (GBA)


Resident Evil Ø (GC)



NBA 2K3 (Xbox)


The Mark of Kri (PS2)

TOP 10 DE LA RÉDAC

(toutes machines et versions confondues)

1.	The Legend of Zelda The Wind Waker (GC)	27 pts	+1	↑
2.	Splinter Cell (Xbox)	18 pts	=	
3.	GTA Vice City (PS2)	17 pts	-4	↓
4.	ICO (PS2)	14 pts	-1	↓
5.	Winning Eleven 6 Final Evolution (PS2/GC)	14 pts	=	
6.	Hitman 2 (PS2/Xbox)	12 pts	=	
7.	Resident Evil (GC)	9 pts	+1	↑
8.	Project Zero (PS2)	8 pts	+3	↑
	Star Fox Adventures (GC)	8 pts	-1	↓
9.	Colin McRae Rally 3 (PS2/Xbox)	6 pts	=	
10.	WRC II Extreme (PS2)	5 pts	-2	↓
	Pokémon Sapphire (GBA)	5 pts	=	
	Shenmue (la série !)	5 pts	=	

JOYPAD MÉGASTAR

Eh bien voilà une véritable avalanche de Mégastars ! Normal vu la saison, me direz-vous, les petits flocons, tout ça... Mais cela n'a rien d'habituel pour notre petit landernau. NBA 2K3 (Xbox), Rayman 3 Hoodlum Havoc (PS2), Super Monkey Ball 2 (GC), Resident Evil Ø (GC), Le Seigneur des Anneaux : Les Deux Tours (Xbox) et Zelda A Link to the Past/Four Swords (GBA)... Un joli défilé de « Restas » !


Rayman 3 Hoodlum Havoc (PS2)

ON EN RÊVE DÉJÀ...

GOLLUM >>>>>>>>>>>>>>> Z.O.E. 2 (PS2) et Silent Hill 3 (PS2)
WILLOW >>>>>>>>>>>>>>> Deus Ex 2 (Xbox) et biohazard 4 (GC)
CHRIS >>>>>>>>>>>>>>>> Tenchu La Colère Divine (PS2) et ICO 2 (PS2)
ELWOOD >>>>>>>>>>>>>>> Projet BG&E (PS2) et Deus Ex 2 (Xbox)
KENDY >>>>>>>>>>>>>>> Advance Wars 2 (GBA) et Operation Flashpoint (PS2/Xbox)
GREG >>>>>>>>>>>>>>>> Star Ocean 3 (PS2) et Soul Calibur II (multi)
TRAZOM >>>>>>>>>>>>>>> Soul Calibur II (multi) et Fable (Xbox)
RAHAN >>>>>>>>>>>>>>> Fable (Xbox) et Deus Ex 2 (Xbox)
JULO >>>>>>>>>>>>>>>> Shenmue III (Xbox) et True Fantasy Live Online (Xbox)
ANGEL >>>>>>>>>>>>>>> Soul Calibur II (multi) et Devil May Cry 2 (PS2)
KARINE >>>>>>>>>>>>>>> ICO 2 (PS2) et Fable (Xbox)
MISTER BROWN >>>>>>>>> Silent Hill 3 (PS2) et Devil May Cry 2 (PS2)

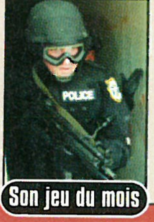
Elwood

Ambiance *Ring* : ne fillette aussi accueillante que Laura dans SH2 me saute sur le paf, toutes griffes sorties. Elle tente de me déchiqueter... Je 'attrape par les pieds, son corps raidit à l'équerre et je lui cogne le crâne comme un sourd contre un mur. Le c flippant, est qu'elle e marre en aisant des gros trous dans la cloison...


Son jeu du mois
Rayman 3 (PS2)

Kendy

J'ai rêvé que nous étions des SWAT avec Willow. Dans un train ressemblant à un immense cabanon, un enfant a prophétisé ma mort. Au sous-sol, une fenêtre s'est ouverte et Gana (de *Joystick*) m'a balancé un pot de confiture piégé. De la main, j'ai fait un signe d'engagement à Willow, puis nous avons pris d'assaut la cave...



Son jeu du mois
The Legend of Zelda (GBA)

RaHaN

D'habitude, je ne me souviens jamais de mes rêves. Sauf la nuit où j'ai fait ce rêve absurde dans lequel je tenais un discours éloquent sur la passion du travail bien fait et les vertus de la déontologie journalistique à Lara Fabian, récalcitrante, dans un sombre bureau. Brrr.


Son jeu du mois
The Mark of Kri (PS2)

Greg

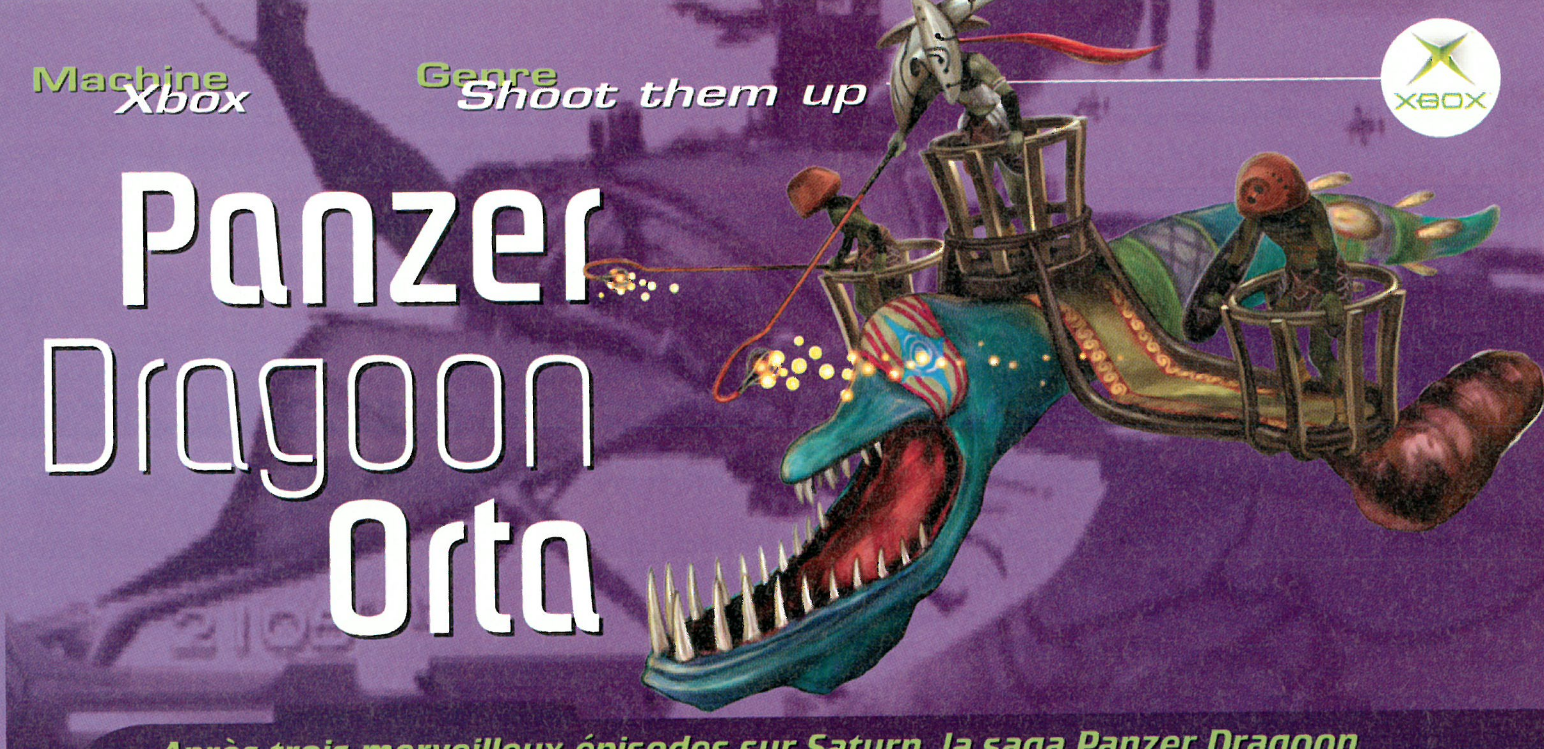
Des fois, je fais des rêves bizarres. Je suis tranquille, dans le noir. D'un coup, une violente suite de bruits survient, comme des chansons déformées par la haine et un volume sonore surpuissant. Ensuite, de violents flashs de lumière agressent mes yeux. C'est l'heure de se lever...


Son jeu du mois
Super Monkey Ball 2 (GC)

Julo

Dans mon dernier rêve, je courais sur la file de gauche du périph en compagnie de Karine. Ensuite, je suis arrivé dans le café situé près de notre ancien bahut, pour faire un flipper avec un pote. Là, surprise, voilà que le frère jumeau de Michael Jackson apparaît en poussant des cris. Quant à la suite...


Son jeu du mois
Panzer Dragoon Orta (Xbox)



Panzer Dragoon Orta

Après trois merveilleux épisodes sur Saturn, la saga Panzer Dragoon renaît enfin sur Xbox. Comme on s'en doutait, le jeu exploite au mieux les capacités de la bécane de Billou pour nous offrir un beau spectacle, mais il reste très « roots » dans son gameplay... If you see c'que j'veux dire.

On pourrait même dire qu'il revient aux sources, d'ailleurs, car je vous rappelle qu'après deux shoots, le très culte troisième volet de la série offrait un gameplay beaucoup plus profond et intéressant, en mélangeant phases d'action à dos de dragon, phases d'aventure à pied et même gestion RPG... Ahhh, quand j'y repense, Azel avait grave la classe ! Bref, tout ça pour dire que le petit dernier, Orta, redevient ainsi ce que l'on appelle un « rail shooter ». Les fans de la première heure savent déjà à quoi s'attendre, tandis que les néophytes – ou ceux qui auraient loupé le coche à l'époque – pourront être surpris et déçus par ce gameplay franchement dépassé, il faut bien l'admettre.



Cette bataille contre la flotte impériale a permis aux développeurs de caser tout un tas de mouvements de caméra dynamiques.

fiche technique

Éditeur	Sega
Développeur	Smilebit (Japon)
Genre	Shoot them up
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Variable
Continues	Sauvegardes DD
Nbre de niveaux	10 (+ 12 petites missions bonus)
Spécial	Dolby Digital 5.1, HDTV
Existe sur	Rien d'autre

Retour aux sources

En gros, vous ne dirigez que vaguement le dragon monté de la nouvelle héroïne. Le déroulement des niveaux est parfaitement linéaire ; on peut changer le rythme en poussant de grosses accélérations, ou au contraire en freinant la cadence ; on peut aussi regarder autour de soi en basculant la vue, mais le dragon ne fait qu'avancer dans son chemin prédéfini, tandis que pour blaster tous les ennemis qui apparaissent alentour, vous ne dirigez réellement que le viseur ! Voilà donc pourquoi on parle de « rail shooter » : le défilement se fait comme sur des rails et... on shoote ! On trouvait pas mal de jeux du genre il y a quelques années, mais depuis l'avènement de la 3D, il est carrément en voie de disparition. Ce type de progression et de gameplay a clairement vieilli et pourra donc en choquer plus d'un aujourd'hui sur Xbox... Mais lorsqu'on sait à quoi s'attendre, finalement, il y a beaucoup de bonnes choses à tirer de ce Panzer Dragoon Orta ! Il offre tout d'abord de merveilleux graphismes (les photos ne lui rendent pas vraiment justice, malheureusement), de jolies musiques, un univers riche et très accrocheur et même quelques subtilités dans le gameplay... Oui, oui ! Car il ne faut pas se leurrer, il y a toujours eu du bon old school et du mauvais ! Pour le joueur qui sait à quoi s'attendre, tout un tas de petites choses s'additionnent et font d'Orta un vrai bon trip.



Lorsqu'il y a beaucoup de gros ennemis à l'écran, la forme intermédiaire du dragon est préférable.



Un univers travaillé

Tout d'abord, il y a cette « touche », cette « patte » Panzer Dragoon. Depuis le premier épisode où tout a été inventé (le célèbre auteur Moebius avait d'ailleurs donné un coup de main à Sega à l'époque), cet univers a quelque chose d'original et de très accrocheur... Dans un monde post-apocalyptique bourré de tribus nomades, de ruines, de monstres et de bestioles bizarres, un Empire s'est levé grâce à l'utilisation de technologies destructrices très



Clin d'œil au deuxième épisode, cette mission commence au sol, quand le dragon a perdu l'usage de ses ailes.

Ce quatrième Panzer Dragoon ne trahit pas l'ambiance graphique et l'atmosphère unique de la série.



poussées. Ces dernières représentent le seul héritage des « Anciens », une civilisation antique qui a mystérieusement disparu... L'Empire tente d'utiliser ces vestiges et ces armes dévastatrices pour asseoir sa domination, sans pour autant les maîtriser complètement, sans en connaître les limites et sans même en comprendre l'énigmatique fonctionnement. Dans chaque épisode, le héros représente ainsi une sorte d'élu, désigné par un mythique dragon destructeur, qui l'accepte sur son dos et l'embarque dans une aventure contre l'Empire. À chaque fois, ce voyage fut un pur régal de découverte, dans des décors magnifiques et variés. Une fois de plus avec Orta, on progresse de niveau en niveau dans des environnements envoûtants, on y croise des appareils et des monstres au design travaillé... Il se dégage de cet univers au stylisme si particulier une vraie personnalité, une vraie cohérence, qui fait qu'on plonge dedans immédiatement. Comme dans chaque volet, nous avons ici l'occasion d'en découvrir encore plus par le biais de l'héroïne, emprisonnée depuis un nombre incalculable d'années, mais sauvée et emmenée au début de l'aventure par le Dragon de Destruction. Grâce au menu « Pandora Box » et à sa myriade de dossiers à débloquer (cf. encart), vous pourrez d'ailleurs vous plonger encore plus profondément dans le scénario, en comprendre toutes les subtilités développées de manière assez énigmatique dans les quelques cinématiques qui entrecoupent les missions... Bref, malgré l'indéniable côté old school du gameplay, il faut bien noter que Panzer Dragoon offre un univers franchement accrocheur depuis le premier épisode, dans lequel on se plonge encore volontiers aujourd'hui.

Antique mais subtil

Panzer Dragoon Orta a beau offrir un gameplay d'un autre âge, la formule n'en demeure pas moins améliorée par rapport aux épisodes précédents. Old school n'est pas forcément synonyme de basique ou d'inintéressant, et comme je vous le disais plus haut, on trouve ici quelques subtilités captivantes... Pour tout reprendre depuis le début (certains d'entre vous n'ont peut-être jamais joué à l'un des trois premiers épisodes sur Saturn), le dragon progresse donc comme sur des rails tandis que vous déplacez le viseur pour blaster tous les ennemis qui se présen-



Contre une multitude de petites cibles, la forme « Glide Wing » est largement préférable.

La boîte de Pandore

Le menu « Pandora Box » vous permet d'approfondir l'expérience à mort ! Complètement vide au départ, elle se remplira petit à petit, selon votre temps total de jeu, vos performances ou vos classements en mission. Vous trouverez différentes informations écrites, comme avec tous les termes classés et expliqués dans l'encyclopédie, mais aussi revoir des scènes cinématiques de tous les épisodes, consulter vos records et même découvrir 12 petits niveaux bonus dans la peau de différents personnages ! Évidemment, vous pourrez également refaire chaque mission individuellement, en changeant pas mal de paramètres, mais aussi... et surtout... rejouer... AU PREMIER PANZER DRAGOON... ET EN ENTIER S.V.P. !

Vous débloquerez des tonnes de nouveaux éléments en progressant : des cinématiques, des illustrations, des glossaires et tout un tas de choses permettant d'approfondir l'univers de la série et de mieux comprendre le scénario.





Panzer Dragoon a pas mal vieilli... Mais il reste encore parfaitement jouable et agréable. Certes, les défauts techniques sautent aux yeux aujourd'hui, mais il garde de grandes qualités, comme par exemple ses musiques fantastiques.

Vous trouverez également 12 missions bonus ! Sept sont réservées à l'histoire d'un jeune garçon de l'Empire, dont le destin est lié à celui d'Orta, et cinq autres représentent une série de challenges rigolos impliquant différents personnages et véhicules.





Les cinématiques sont à l'image du reste du jeu, magnifiquement belles.

Panzer Dragoon Orta

tent... ça vous l'aviez compris ! Il est possible d'envoyer des rafales en pompant sur le bouton d'attaque, ou bien de maintenir appuyé ce dernier pour verrouiller plusieurs cibles en même temps et les blaster avec des lasers plus puissants et autoguidés. Un radar vous indique la position des ennemis autour de vous, ce qui permet d'utiliser les touches L et R pour faire basculer la vue sur l'un de vos côtés ou même derrière vous. À force de shooter, votre jauge « Berserk » se remplit et vous permet, lorsqu'elle est pleine, de lâcher une attaque spéciale dévastatrice. Il est également possible de donner des coups de boost ou de décélérer, pour éviter certaines charges ennemies et certains obstacles. Mais le plus intéressant reste la possibilité de transformer votre dragon. Il est en effet proposé de passer à tout moment d'une forme à une autre, pour coller plus ou moins aux différentes situations. La forme « Heavy Wing » vous octroie une grande puissance de feu, mais un nombre de verrouillages de cibles réduit, des déplacements plus lents et une mobilité restreinte (impossible de donner des coups de boost ou de décélérer). La forme « Glide Wing », quant à elle, est beaucoup plus défensive. Elle offre une grande mobilité pour éviter les feux ennemis, propose trois jauges de boost/décélération ainsi qu'un verrouillage automatique des cibles en mode rafale. Cela dit, la puissance de feu est réduite, tandis qu'il est impossible d'effectuer le fameux verrouillage multiple des deux autres formes. La forme « Base Wing », enfin, propose un bon compromis entre la transformation offensive et la transformation défensive. Vous trouverez sans doute votre attitude préférée, mais il faudra nécessairement passer régulièrement de l'une à l'autre durant les niveaux, tout du moins si vous espérez obtenir de bons scores en Easy ou simplement survivre en Normal et en Hard ! Chaque niveau vous proposera également de ramasser des items servant à augmenter le niveau d'expérience et à faire évoluer le look du Dragon. Chacune des trois formes peut être ainsi améliorée indépendamment, selon vos préférences. À vous de choisir si vous voulez tout mettre dans une seule transformation pour être surpuissant dans un domaine, ou bien équilibrer le niveau des trois formes, chacune d'entre elles étant forcément utile durant certains passages... Contre des cibles peu nombreuses et mobiles, utilisez l'attaque pure ; contre des cibles multiples et rapides, utilisez plutôt la défense pour plus de mobilité et de rapidité de feu. Votre survie et vos scores (important pour tout débloquer) dépendront de vos choix et il faudra bien connaître les niveaux pour s'en tirer. Les combats contre les boss vous demanderont également plusieurs essais pour trouver les bonnes stratégies. C'est même contre eux que toutes les possibilités de la jouabilité seront exploitées. Notez par exemple que les touches de Glide (accélération et décélération) vous serviront à tourner autour des boss pour éviter des tirs trop puissants, ou simplement chercher leur point faible. Voyez d'ailleurs ici les seuls moments où vous pourrez réellement sortir des « rails ».



Le dragon suit une route définie mais il est possible de le déplacer un petit peu dans la zone de l'écran, pour éviter des obstacles ou des projectiles.



La forme « Heavy Wing » verrouille moins de cibles mais fait plus de dégâts.




Il faut tourner autour de ce boss pour trouver son point faible.

Un bon trip old school

Bref, malgré ses faiblesses apparentes et son gameplay venu d'un autre âge, Panzer Dragoon Orta a de bien bonnes choses à offrir à ceux d'entre vous qui savent à quoi s'attendre... On se laisse volontiers absorber par cette formule qui mélange habilement graphismes somptueux, musiques « exotiques » bien tripantes, découvertes visuelles étonnantes et scènes d'action rythmées par des mouvements de caméra sympas ou par vos lasers qui déchirent le ciel... Un vrai petit voyage qui, malgré sa durée de vie réduite, donne vachement envie de recommencer chaque niveau et de débloquer tous les éléments de la Pandora Box. La note reflète avant tout l'intérêt et la qualité intrinsèque de l'ensemble, car il apparaît évident que l'on eut préféré quelque chose de plus proche du troisième épisode, avec une véritable aventure et des éléments RPG en plus des phases de shoot. Mais si le gameplay old school ne vous dérange pas plus que cela, n'hésitez surtout pas à vous laisser tenter !

Julo

Notes

15 Technique
C'est un rail shooter : le défilement est précalculé et la progression réduite, mais le jeu est d'autant plus beau.

18 Esthétique
Les niveaux sont magnifiques et très variés, l'atmosphère et le design admirablement travaillés.

17 Animation
Rien à signaler : le jeu tourne parfaitement bien, dans toutes les situations intrinsèques.

16 Maniabilité
C'est old school, mais parfaitement bien géré. La marge de progression est grande et les sensations sont bonnes.

17 Sons
Bruitages corrects et musiques vraiment excellentes... Moins cultes que dans le premier épisode, mais bon.

15 Durée de vie
En Normal, vous aurez fini les 10 missions en 5 heures environ. Ensuite, c'est « débloque-land » et missions bonus.

+ Plus
Design, graphismes et musiques. Les nombreux bonus à débloquer. De bonnes sensations.

– Moins
Assez court. Gameplay très old school.


7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

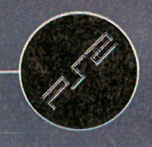
D'après les dernières rumeurs, la saga Panzer Dragoon ne serait pas près d'hiberner à nouveau. Il se dit en effet qu'un nouvel épisode sera présenté à l'E3 prochain et qu'il s'agira d'un jeu Xbox jouable online !

L'avis de Julo

Je ne regrette pas de m'être replongé dans cet univers si mystérieux et attirant qu'est celui de Panzer Dragoon. Malgré le manque relatif de nouveautés et le gameplay vieillissant, j'accroche toujours autant à la formule... Mais pourquoi ne pas avoir inclus une aventure-RPG comme dans Azel ?

L'avis de Willow

Un design toujours aussi fabuleux, des musiques oniriques, une réalisation graphique splendide... Ce nouveau Panzer Dragoon a du charme, sa réalisation et son ambiance font clairement oublier le minimalisme relatif du gameplay qui, lui, n'a pas évolué depuis la Saturn.



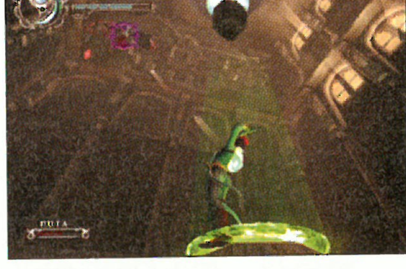


Devil May Cry 2

Prévu en version import, Devil May Cry 2, le titre le plus attendu de ce mois de mars, déboule plus tôt que prévu en Europe (27 mars). Chouette ? Le coup du soufflé qui se dégonfle, ça vous dit vaguement quelque chose ?

Devil May Cry premier du nom avait une sacrée personnalité, fait assez rare de nos jours : les développeurs de sieur Hidei Kamiya avaient réussi à créer un héros charismatique au style nonchalant disposant d'une vraie personnalité, des décors d'une splendeur visuelle qui fait encore date aujourd'hui, et surtout à donner un nouveau souffle au jeu d'action pure et dure grâce à une mise en scène et un rythme effrénés très inspirés du style cinématographique des frères Wachowski. Bien sûr, avec un peu de recul, on pourra émettre quelques réserves sur le fond du gameplay assez bourrin, mais Capcom n'a jamais eu l'intention de faire dans la finesse avec Devil May Cry. Bref, quand on a connu un premier volet aussi jouissif, forcément, on attend énormément de sa suite. A priori, pas de quoi se ronger les ongles d'inquiétude : DMC a fait rentrer pas mal d'argent dans les caisses, Capcom dispose d'un vrai savoir-faire, les développeurs maîtrisent de mieux en mieux les entrailles de la PlayStation 2, et contrairement au cinéma, les suites ont toujours surpassé le jeu original jusqu'à présent... sans compter que la vidéo présentée à l'E3 et plus récemment la démo jap' ne laissaient augurer que de bonnes choses.







Un scénar' bien ridicule !

fiche technique

Éditeur	Electronic Arts
Développeur	Capcom
Genre	Action
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Facile
Continues	Sauvegardes et continues
Nbre de missions	30
Spécial	Grosse déception
Existe sur	Rien d'autre

Alors ? Alors ?

Devil May Cry 2 tient sur deux DVD-Rom. Dans le premier, on incarne Dante. Le second, lui, met en scène un nouveau personnage répondant au nom de Lucia, une jeune femme capable de se métamorphoser, à l'instar de notre héros, en démon destructeur. Une story-line commune aux deux jeux pour le prix d'un, ma foi, ça commence plutôt bien ! L'action de ce second volet se déroule sur une île rocailleuse et asséchée qui fait bigrement penser à la Sicile. Nos deux créatures pseudo-démoniaques vont devoir affronter Arius, le dirigeant d'une puissante corporation (la CEO). Notre rond-de-cuir adepte des sciences occultes fricote avec le diable et semble préparer un sale plan qui menace l'intégrité physique des habitants de l'île.

Indigence scénaristique

Très rapidement - dès le premier niveau en fait - on sent que quelque chose cloche, qu'il y a comme un énorme pli dans la moquette. Le scénario est tout d'abord introduit n'importe comment, de manière brusque et frustre : on saute un peu du coq à l'âne, comme ça, en un claquement de doigts. Cette mauvaise impression va malheureusement se confirmer tout au long du jeu. La story-line donne franchement l'impression d'avoir été traitée pardessus la jambe. Les cut-scenes sont rares, le peu de dialogues font franchement pitié. Pire, Dante ne tease même plus ses adversaires, il se contente de les regarder avant de les affronter et perd au passage beaucoup de sa personnalité. Alors que les scénaristes auraient pu développer le personnage en revenant sur ses origines et les liens avec le monde des ténèbres, on doit ici se contenter de deux ou trois malheureuses allusions à son père Sparda. Le pire dans cette affaire, c'est qu'il n'y en a pas un pour rattraper l'autre ! Concernant Lucia, on n'est guère mieux loti. Pour commencer, le character design de l'héroïne manque cruellement d'ima-



En termes de capacités, Lucia saute plus haut que Dante et est plus speed au corps à corps.



gination : imaginez un ninja avec une tête de tox', un bassin aussi large que celui de J-Lo et des cheveux en laine rouge... Et sa voix, ah mon dieu, sa voix ! Non seulement elle pleurniche tout le temps, mais en plus la doubleuse est tellement motivée que ça donne l'impression que Lucia a le Q.I. d'une palourde ! Quant à son background, les scénaristes nous servent tous les poncifs niaiseux du genre. On atteint littéralement le summum du ridicule quand Arius prononce en plein milieu du jeu cette grande phrase : « Je suis ton père ! » ARF ! ARF ! Désolé pour le « spoiler », les gars ! Quant au méchant, il cherche juste à réunir d'anciennes reliques pour initier un rituel qui lui permettra de devenir le mal incarné. Supeeeeer !



Des mouvements de caméra bien foireux !

Les environnements n'ont plus rien de gothique !

Ange déchu

Outre un scénario inexistant, Devil May Cry 2 déçoit énormément par son design. On est très loin de la splendeur graphique du premier volet. Non seulement les textures sont moins riches (c'est à se demander s'il s'agit du même moteur 3D), mais en plus, cette suite a beaucoup perdu de son karma gothique. En effet, si le thème du premier environnement flirte avec l'esprit visuel de DMC, pour le reste des niveaux, les développeurs ont opté pour un design technologique ultra-conventionnel à base d'usine, de villes modernes, de plate-forme pétrolière... Un décalage difficile à accepter, témoin du manque total d'inspiration de l'équipe. Les level-designers ont vraiment multiplié les fautes de goût ! Même les boss et les ennemis sont moins charismatiques. À cela s'ajoute une focale beaucoup trop éloignée qui met mal en valeur l'esthétisme des poses stylisées des héros et qui, du coup, fait ressembler DMC 2 à un jeu d'action 3D banal. Autre truc bien crispant : la caméra se place mal pendant les combats, il arrive souvent que les ennemis se trouvent hors champ. Un défaut qui rend certaines phases vraiment pénibles.

Gameplat (© Mister Brown)

Une question vient alors à l'esprit : quoi de neuf côté gameplay ? Hélas, pas grand-chose à signaler, excepté la possibilité de courir sur les murs (ça ne sert quasiment jamais), d'effectuer un back-flip en prenant appui sur une paroi, de tirer la tête en bas (pas super efficace), et l'apparition bien inutile d'un réticule d'acquisition de cible. La gestion des pouvoirs, quant à elle, a beaucoup perdu en intérêt ; on sent moins la montée en puissance des personnages et les pouvoirs sont visuellement moins percutants. Le gameplay de DMC2 donne franchement l'impression d'avoir été simplifié à outrance. Ok, le premier volet était bourrin, mais là, on atteint des sommets ! Il est parfaitement possible de finir le jeu en se contentant de pomper mécaniquement sur la touche de tir ou de frappe sans chercher à effectuer des combos ou des juggles, les ennemis étant aussi réactifs que des laitues. D'autre part, les boss, à quelques rares exceptions, ne posent aucun problème. Bref, il y a zéro idée dans cette suite, aucune véritable innovation, on ne vibre à aucun moment, l'ambiance est ratée. Encéphalogramme plat, sauf pour les final-boss de Lucia et Dante. Enfin, on torche les deux scénarios très rapidement ! Comptez 3 heures de jeu pour les 13 missions de Lucia et environ 5 pour les 17 missions de Dante. Très honnêtement, je préfère mille fois jouer à un titre comme Dead To Rights ou The Mark of Kri. Devil May Cry 2 n'apporte rien. En définitive, un raté monumental.

Willow

Mais encore ?

Là encore, on est déçu par l'armement. On s'attendait à des trucs un peu nouveaux, plus imaginatifs : malheureusement, les développeurs se sont contentés du strict minimum. Plusieurs types d'épées (longues, courtes, larges), un fusil à pompe, les desert-eagle, des mitraillettes, un lance-roquettes (!) des shurikens... mais où diable sont passés les poings d'Ifrith et Alastor ? Il est aussi dorénavant possible d'upgrader toutes les armes. Enfin, un système d'amulette a fait son apparition et permet d'associer trois pouvoirs démoniaques (par exemple récupération, attaque de feu et vol) mais les possibilités ne sont pas si mirobolantes que ça. Sachez également qu'après avoir fini les deux scénarios, vous aurez la chance de pouvoir saper nos deux héros avec des fringues Diesel ! Quelle joie ! Perso, pour Lucia, j'aurais préféré gagner de nouvelles coiffures ! Vous pourrez jouer indépendamment toutes les missions du jeu en mode Normal ou Difficile et accéder à une sorte de mode Arène dans lequel il faudra enchaîner un maximum de créatures. Eh oui, les bonus sont à l'image du jeu !



Notes

14 Technique
Des ralentissements contre les boss et des décors pas toujours bien texturés. Effets convaincants.

13 Esthétique
Une réalisation graphique largement en deçà du premier volet. Des fautes de goût impardonnables.

16 Animation
Quelques ralentissements. Les attitudes de Dante ont plus la classe que celles de Lucia.

16 Maniabilité
Les angles de caméra compliquent souvent la tâche. Prise en main des personnages instinctive.

14 Sons
Là encore, on se situe un bon cran en dessous du premier volet. Les musiques sont vraiment pourries.

9 Durée de vie
Une aventure sans grand intérêt et une durée de vie anémique qui flirte avec les 8 heures de jeu !

+ Plus
Les deux boss de fin. Les attitudes de Dante.

– Moins
La durée de vie riquiqui ! Scénario inexistant, ultra-bourrin. Focale pas au point du tout.

6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Le développement de Devil May Cry 2 n'a pas été confié à l'équipe de Kamiya (DMC 1). C'est Tsuyoshi Tanaka qui a été cette fois-ci choisi comme maître d'œuvre. Pour la petite histoire, notre homme bossait avant dans la presse japonaise et il s'agit là de son premier titre en tant que producteur. L'apprentissage est rude...



Les nouvelles attitudes de Dante ont la classe !

L'avis de Willow

En confiant la production de cette suite à un Rookie, Capcom est clairement passé à côté de quelque chose. La note peut sembler sévère, mais elle se justifie au regard de la qualité du premier volet. Un titre moyen incolore, inodore, peu imaginatif et sans grand intérêt ludique.

L'avis de Gollum

Impressionnant, Dante a décidé de régresser ! Choquant de constater que ce second volet se révèle moins beau, moins intense, moins jouable que son illustre aîné. Scénario absent, classe évanouie, caméras souvent pathétiques... pas de doute, la déconvenue est plus que cruelle ! C'est ça de mettre une « petite » équipe sur un tel projet. Too bad !

Machine **PlayStation 2** Genre **Plate-forme**

Rayman 3 Hoodlum Havoc

Mega Joypad star



D'apparence très proche de ses aînés, Rayman 3 corrige certaines erreurs du passé en se rendant plus accessible au grand public. Cette fois, le gameplay favorise l'action et la réalisation demeure un modèle de finition. La classe internationale, quoi.

Dans ce nouvel épisode, Rayman ne sauve plus les Lums : il les attaque de front ! André, un vil Lum noir, a en effet transformé tous les Lums rouges à son image, faisant d'eux de coriaces ennemis qui n'auront de cesse de vous barrer la route durant toute l'aventure. Cette dernière débute alors que votre pote Globox, gentil mais complètement à la masse, avale malencontreusement cette vermine d'André... Le but de votre quête sera ainsi de lui filer un coup de main en l'accompagnant à travers les 10 mondes et les 44 niveaux qui composent le jeu, histoire de trouver un bon toubib capable de régler le problème digestif.

Réalisation léchée

Comme à l'accoutumée, ce nouveau Rayman émerveillera vos sens avec une réalisation globalement d'excellente facture. Que ce soit techniquement ou esthétiquement, vous n'aurez de cesse d'être impressionné par le degré de finition de l'ensemble. Les environnements sont d'une variété et d'une qualité graphique impressionnantes (globalement comme sur GameCube, un petit effet de flou en moins), l'animation ne souffre d'aucun ralentissement, l'ambiance sonore est excellente, les effets spéciaux sont nombreux et toujours très réussis... Bref, nous avons là l'un des jeux PS2 les plus jolis ! L'univers de Rayman devient un peu plus « dark » qu'avant, plus varié et recherché dans certains aspects... Vraiment, les designers ont eu le temps de peaufiner le travail et ça se voit ! Bon, pas la peine de tergiverser pendant des heures : la série nous a habitués à un certain degré de qualité dans la technique, les graphismes, l'ambiance visuelle et sonore, et encore une fois c'est une réussite !



Les phases de plate-forme sont toujours de la partie, mais Rayman est désormais beaucoup plus tourné vers l'action !

Les boss sont souvent très longs à battre.

Un système de lock permet de se faciliter la vie lors des scènes d'action.

Formule retravaillée

Le gameplay offre le même niveau de finition... Comme dirait « Chen » Norisse : « Ça fait plaisir ! » Dans le fond cependant, pas mal de choses ont changé depuis le dernier épisode. Tout d'abord, l'orientation est bien plus ciblée action. Vous passerez le plus clair de votre temps à démolir du Lum noir en lançant vos poings. Un système de lock permet de ne pas rater sa cible et de la frapper en choisissant un côté ou l'autre. Les phases de plate-forme restent d'actualité (Rayman peut toujours planer avec ses cheveux, se suspendre grâce à certaines surfaces, etc.), mais sont beaucoup moins présentes et difficiles. Idem pour tout ce qui concerne la réflexion : vous ne resterez jamais bloqué sur des énigmes anormalement compliquées, la progression est cette fois assez simple pour coller aux exigences des plus jeunes joueurs. Bref, par rapport à Rayman Revolution, y a pas photo : Rayman est devenu plus accessible, plus grand public. Cette fois, la progression dans les niveaux se fera grâce à différentes transformations (5 en tout) que vous découvrirez assez rapidement et qui vous conféreront des pouvoirs spéciaux. En gros, il s'agit de costumes aux couleurs différentes qui permettent de frapper plus fort (rouge), de lancer des chaînes pour s'agripper et se balancer dans le vide (bleu), de lancer des mini-tornades pour faire tomber certains ennemis ou activer des mécanismes (vert), de balancer des missiles qu'on guide ensuite au paddle comme dans MGS (orange), et enfin de voler quelques instants pour atteindre certaines plates-formes haut perchées (jaune)... Et voilà, la démonstration est terminée ! C'est en usant de ces 5 pouvoirs au bon



Des canettes magiques permettent à Rayman de se transformer et d'obtenir de nouveaux pouvoirs. Toute la progression est basée sur leur utilisation.

fiche technique

Éditeur	Ubi Soft
Développeur	Ubi Soft (France)
Genre	Plate-forme
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de niveaux	44
Spécial	-
Existe sur	GC (bientôt Xbox et GBA)

Le jeu offre une grande variété dans les situations et dans le gameplay. Ici, il faut frapper des canons aux quatre coins d'un bateau pour venir à bout d'une série de gros poissons !

Ce nouveau Rayman revoit son niveau de difficulté à la baisse et s'oriente beaucoup plus vers l'action



Dans cette scène, Rayman se la joue rider de l'extrême sur son snowboard. La classe.

Notes

18 Technique
Un moteur d'excellente facture, affichant de jolis graphismes et tournant à merveille.

17 Esthétique
Un look très cartoon, des niveaux variés, toujours très travaillés... Du boulot bien fini.

17 Animation
L'animation ne souffre d'aucun ralentissement et tout ce petit monde bouge très bien.

16 Maniabilité
Malgré de très rares problèmes de caméra, le gameplay ne révèle pas de problème majeur.



19 Sons
Musique et bruitages d'excellente facture. Répliques rigolotes par centaines. Un régal.

16 Durée de vie
Vous en aurez pour votre argent : 44 niveaux, des tas de situations variées et même des mini-jeux bonus !



+ Plus
Réalisation travaillée et parfaitement finie. Gameplay varié et bien équilibré.



– Moins
C'est devenu un peu trop facile.

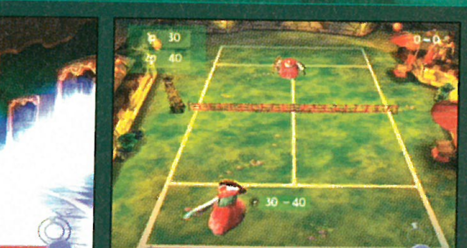


8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Le site de Rayman 3 vous permettra de vous imprégner un peu plus de l'ambiance qui règne ici et d'en apprendre davantage sur le background du jeu. Voici l'adresse pour les curieux : www.rayman3.com/fr.

Bonus en pagaille



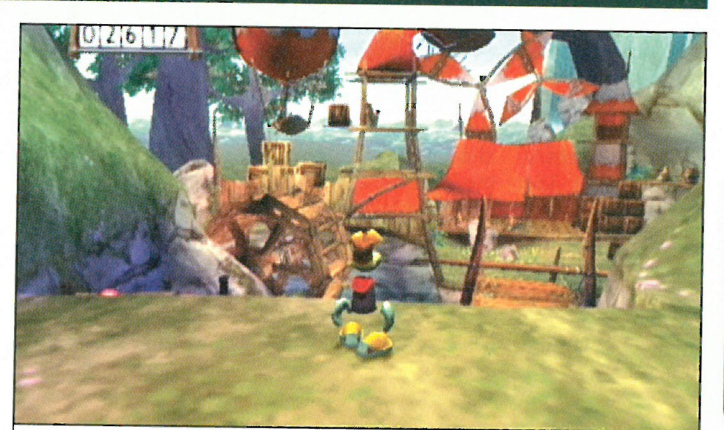
En progressant dans l'aventure, en ramassant des tas d'objets et en libérant le plus possible de « Ptizêtres », vous gagnerez et cumulerez des points. Ces derniers vous permettront de débloquer une tonne de bonus, dont les plus surprenants restent sans doute les nombreux mini-jeux... On va du Rayman en 2D au simili FPS, en passant par le jeu de tennis et tout un tas d'autres challenges rigolos, issus du jeu ou complètement originaux. La classe !

moment, au bon endroit et dans le temps imparti (chaque costume a une durée d'utilisation limitée) que vous pourrez progresser dans les niveaux. Il faudra de temps en temps déplacer des objets (ou des bichons), mais ce genre de mécanique est assez rare... Bref, entre blaster tout ce qui bouge et se transformer pour obtenir de nouveaux pouvoirs, Rayman 3 offre un gameplay bien plus orienté action qu'avant, moins prise de chou et plus accessible pour les plus jeunes.

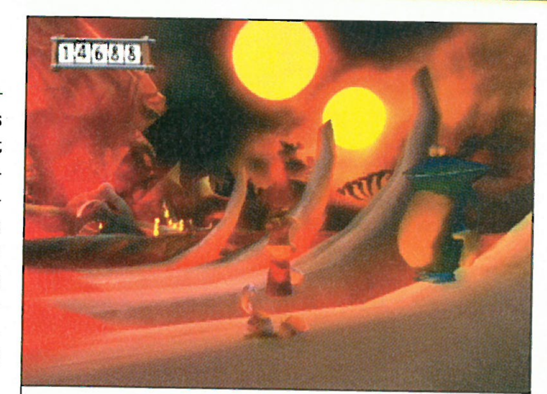
Une valeur sûre !

Ainsi, la formule manquera sûrement de challenge pour certains d'entre vous, mais la durée de vie et le plaisir de jeu restent franchement acceptables, d'autant que le gameplay offre en plus une variété toute particulière. En effet, sans parler des nombreux mini-jeux à débloquer (cf. encadré), Rayman 3 surprend sans cesse le joueur avec ses petites idées et trouvailles qui viennent en permanence briser la monotonie. L'aventure commence par exemple avec une séance où Rayman vole à toute vitesse, suspendu à Murfy ; un combat de boss vous demande de prendre le contrôle de quatre canons sur un navire ; des phases de snowboard sur fond psychédélique entrecoupent chaque monde ; Rayman pourra être rapetissé et devra récupérer sa deuxième chaussure dans une sorte de mini-jeu d'autos tamponneuses... Bref, les surprises sont nombreuses, et ce tout au long de l'aventure... Pas de quoi s'ennuyer une seule seconde ! Pour finir, notez également que l'humour est omniprésent, grâce à des dialogues et des répliques très rigolotes, qui sont balancées tout au long du jeu par les différents personnages. Le tout début de l'aventure est franchement tordant et les nombreuses références vous feront toujours sourire. Voilà, c'est ce que j'appelle une formule gagnante ! Comme à l'accoutumée, les fans de plate-forme en général en auront pour leur argent, et ceux de Rayman en particulier découvriront un virage intéressant vers l'action qui ne lui enlève rien de son charme... au contraire !

Julo



Les niveaux sont tous magnifiques, mais malheureusement jamais bien vastes.



Les environnements sont très variés et toujours très agréables à regarder. Du beau boulot !

L'avis de Julo

Rayman 3 est sans aucun doute l'un des meilleurs jeux de plate-forme du moment. Dans la forme, il reste dans la plus pure tradition de la série, mais offre cette fois un challenge beaucoup plus tourné vers l'action et l'accessibilité. Idéal pour les plus jeunes d'entre vous, très rigolo pour les autres également.

L'avis de Kendy

Rayman 3 est l'épisode le plus varié, le plus drôle et le plus axé sur l'action de toute la série. Avec ses tonnes de mini-jeux et son principe d'armures, il opère un véritable changement de cap vers une identité plus forte. Bref, Rayman 3 est plus que jamais arrivé à maturation !

Machine **Game Boy Advance** Genre **Action/Aventure**

Zelda A Link to the Past / Four Swords

Le voilà enfin en version portable ! J'en ai rêvé il y a plus de 10 ans et Nintendo l'a fait ! Me voilà parti pour passer de longues nuits blanches devant ma GBA rétro-éclairée « kitée » à l'Afterburner ! Et franchement, Zelda n'a rien perdu de son charme !

Quelle préciosité : le mythique Zelda de la Super Nintendo sera enfin disponible sur nos ch'tites GBA. Aaaaah... Zeldaaaaa... Que de souvenirs. Ce fut à l'époque révolue où mes parents m'interdisaient de jouer longtemps à mes consoles chéries, car j'étais un véritable cancre au lycée. Du coup, j'étais obligé de brancher le jeu en fourbe pendant leur absence, ou bien d'aller chez des potes pour profiter de leur télévision en toute impunité. Bref, aujourd'hui, le problème ne se posera plus puisqu'il sera plus commode d'utiliser sa GBA en douce, et même prochainement de jouer dans l'obscurité sous les couvertures grâce à la nouvelle GBA rétro-éclairée (SP) qui sera disponible en mars. Tout ça pour vous dire que l'on a beau se plaindre de la politique de recyclage des anciens titres de Nintendo, au final, on tombe toujours sous le charme de la nostalgie. Cela dit, Zelda A Link to the Past est sans conteste l'un des meilleurs épisodes de la série et c'est la raison pour laquelle il mérite amplement d'être redécouvert. Quant aux néophytes, ils prendront un pied monstre en goûtant à ce titre fabuleux qui mélange savamment action, aventure et énigmes ultra-chiadées ! Tin-tin-tin-tin (musique de Link brandissant un objet) !





Vous venez de sauver Zelda de sa triste cellule en l'escortant jusqu'au sanctuaire.

Mystère Cocktail !

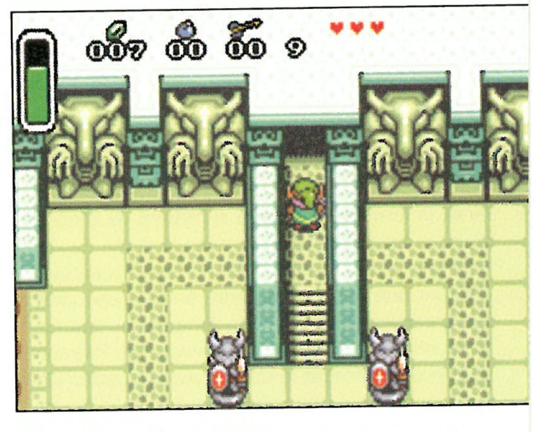
Zelda est donc un titre d'action/aventure au scénario peaufiné et aux principes particulièrement « addictifs ». Il propose des phases de recherche, avec une foule de mini-quêtes à mener pour gagner des objets spéciaux (marteau, nageoires, grappin, gants de fer...), de l'action, avec des ennemis à trucider et des rupees (la monnaie locale !) à collecter, sans oublier les habituels donjons dotés d'énigmes surpuissantes à résoudre. C'est ce cocktail détonant qui fait de Zelda un titre si atypique et inimitable. Bien entendu, l'aspect le plus intéressant du soft réside dans la résolution des donjons. Chaque salle possède un casse-tête à résoudre (statues à pousser, interrupteurs camouflés, pièces secrètes à dynamiter...) pour obtenir des petites clés qui vous permettent d'ouvrir des portes scellées, le but de la manœuvre étant de récolter la grande clé qui déverrouille l'accès au boss. Sachez sinon que le titre présente un total de 12 châteaux à la mécanique cognitive particulièrement diabolique dont la principale propriété sera de mettre votre sens de la logique à rude épreuve. En somme, crétins s'abstenir !

Cassez le masque en ferraille de ce boss à l'aide de votre marteau pour le battre.



En tapant sur les boules de cristal, vous pouvez abaisser les barrières.





fiche technique

Éditeur	Nintendo
Développeurs	Nintendo/Capcom (Japon)
Genre	Action/aventure
Nbre de joueurs	2 à 4 (mode Four Swords !)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de donjons	12
Spécial	2 jeux en un !
Existe sur	Super Nintendo

Un jeu truffé de finesses

Non seulement Zelda est « un jeu intelligent » (le slogan de pub des premiers softs Nintendo !), mais en plus, il recèle tout un tas de subtilités qui contribuent à nous immerger efficacement dans son univers féerico-médiéval. Par exemple, pour détecter la présence de pièces secrètes, il est possible de tâter les murs avec son épée et d'apprécier les variations de sons émis (bruits plus graves). En utilisant de la poudre magique sur certains ennemis, vous pouvez gagner des joyaux ou des fluides de magie. Il est également possible de capturer des fées avec un filet à papillons et de les revendre au potier du village pour récupérer 100 rupees ! Dans l'une des maisons, sous un pot, se cache un poulet. Si vous saupoudrez le volatile de poudre enchantée, il se transformera en jolie jeune fille !!! Et la liste des surprises est longue ! Mais ne soyons pas rabat-joie, nous vous laissons le plaisir entier de les découvrir par vous-même !!! En somme, c'est une véritable contrée virtuelle qui se tiendra dans le creux de votre main, avec sa populace et ses mystères insondables ! Trop géniaaaaaaaaaaal !

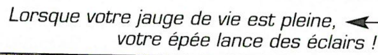
Le mode Four Swords

Zelda Four Swords est une quête multijoueur qui se pratique en coopération de 2 à 4 amis. Hélas, il vous faudra 4 cartouches ainsi que 4 personnes pour pouvoir en profiter pleinement. En effet, la majorité des énigmes proposées par les donjons de ce mode requiert 4 persos pour franchir la plupart des obstacles. On retrouve les habituels casse-tête à base de rochers à soulever à plusieurs, d'interrupteurs à activer ou encore d'ennemis à annihiler. La nouveauté sympathique du jeu repose sur la possibilité de saisir et de jeter ses collègues pour les faire traverser des gouffres, ou encore effectuer une « courte échelle » en série pour passer certains murets. Autrement, en prenant un maximum de joyaux, l'interface du jeu augmente automatiquement les capacités de votre personnage (vitesse de déplacement, dégâts infligés et endurance). Bref, Z4S mélange à la fois esprit de groupe (pour résoudre les énigmes) et égoïsme retors (pour la récolte du butin) ! Bref, cela crée une rivalité bien conviviale dans les parties dont les niveaux en grand nombre recèlent des trésors !



Ce bloc ne peut se déplacer qu'avec 4 persos !

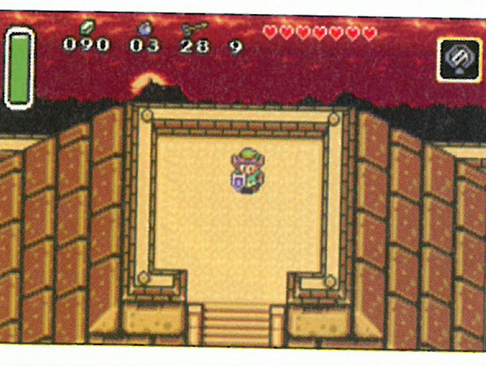
Zelda demeure toujours aussi charismatique et génial, le mode Four Swords est un véritable régal !



Lorsque votre jauge de vie est pleine, votre épée lance des éclairs !



Poussez cette statue sur l'interrupteur pour activer l'ouverture de la porte.



La suite de votre quête se déroule dans une dimension parallèle.

Un titre toujours aussi captivant

En ce qui concerne la réalisation de Zelda A Link to the Past, il faut avouer que le soft n'a pas pris une ride. La production est toujours d'actualité avec un esthétisme fort mignon et des animations très abouties de votre personnage. Il suffit de regarder Link se déplacer de façon penaude pour tomber tout de suite sous le charme ! Autrement, du point de vue sonore, vous retrouverez, en sus des classiques bruitages de la version originelle, des « digitalisations » de cris pour Link, les mêmes que l'on peut entendre dans le truculent Zelda sur GC. Pour en venir à la conclusion de notre verdict, il est vrai qu'il ne s'agit ici que d'une adaptation d'un jeu Super Nintendo. Je vois déjà germer des polémiques à deux euros sur le bien-fondé de cette conversion. Mais heureusement, la cartouche dispose d'un second soft : Zelda Four Swords, une quête multijoueur bien sympathique qui se pratique de 2 à 4 joueurs via le câble Link, et que nous vous décrivons par ailleurs plus en détail dans notre joli encadré. Quoi qu'il en soit, Zelda A Link to the Past demeure un soft d'action/aventure captivant, qui n'a pas son pareil. Il fait partie de ces titres fabuleux tant imités mais jamais égalés. En substance, que vous ayez déjà terminé le jeu sur Super Nintendo ou que vous soyez un fan de RPG, vous ne le regretterez absolument pas ! Je vous le juuuuuuuuuuuuuure !

Kendy

Notes

17 Technique
De l'excellente 2D sur GBA ! Les ralentissements de la version Super Nintendo sont désormais absents !

18 Esthétique
On dirait un dessin animé mignon ! C'est coloré et épuré dans la plus pure tradition des jeux Nintendo.

18 Animation
Link possède une démarche mignonne et les ennemis tournent la tête avant de vous foncer dessus !

19 Maniabilité
Tout répond à la perfection ! On ne souffre pas de passer des 6 touches de la SN aux 4 boutons de la GBA.

18 Sons
Des cris digitalisés de Link ont été rajoutés en sus de la bande sonore originale.

16 Durée de vie
Il vous faudra plusieurs semaines avant d'en explorer tous les recoins et d'en venir à bout !



Plus
Des donjons surpuissants.
Une réalisation excellente.
Le mode 4 Swords en sus.

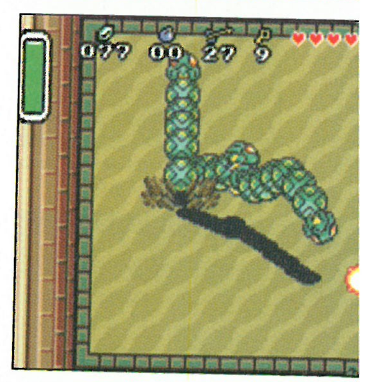


Moins
4 cartouches pour le mode 4 Swords...
Lisibilité des énigmes moins évidente.

9/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Tout le jeu est intégralement traduit en français, dieu merci ! On retrouve la même qualité de traduction que dans la version Super Nintendo européenne, donc pas de grande révolution de ce côté-là. Voilà, c'était la minute nécessaire de monsieur Cyclopède...

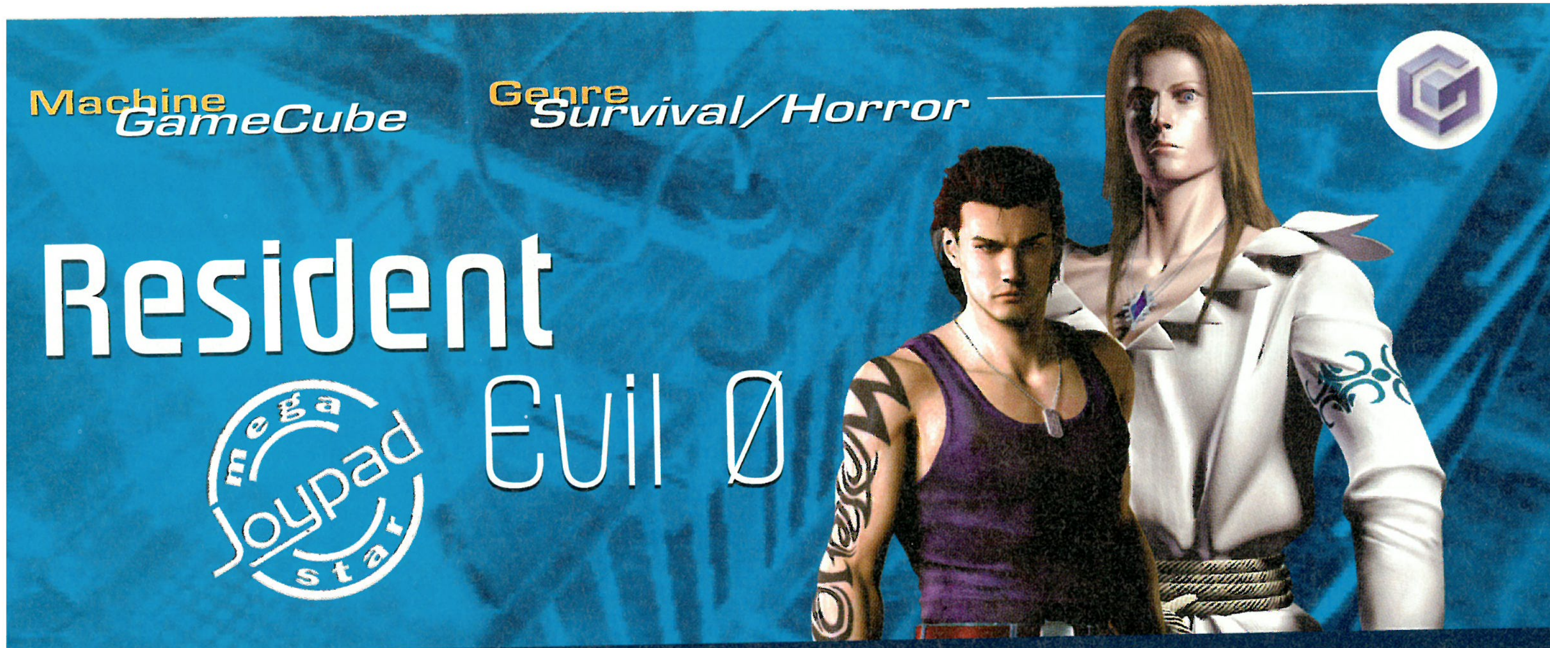


L'avis de Kendy

Zelda A Link to the Past/Four Swords est le meilleur titre d'action/aventure de la portable. C'est avec un plaisir non dissimulé que l'on y regoûte. Par bonheur, grâce au poids des années, on le redécouvre toujours avec autant de fraîcheur grâce aux étonnants effets du syndrome d'Alzheimer. Le mode Four Swords est jouissif !

L'avis de Gollum

Sur Super Nintendo, Zelda A Link to the Past avait envoûté mon esprit ! C'est sûr, cela remonte, mais aujourd'hui quel plaisir de le redécouvrir sur GBA. Trip nostalgique pour les plus vieux, grande aventure pour les néophytes. Sans parler du mode Four Swords, absolument savoureux. Une cartouche délicieusement jouissive.



Resident Evil Ø

Voilà un titre sujet à polémiques. Oh, il n'en fera pas naître de grosses, mais certaines voix, portant plus loin que les poings brandis, se font désormais vivement entendre. On peut reprocher à RE Ø bien des choses, et louer en même temps nombre de ses qualités. C'est avant tout une histoire de cœur...

Difficile d'avoir un avis tranché sur Resident Evil Ø... Franchement, j'ai beau me creuser la tête à la petite cuillère, en raclant les bords, j'ai beaucoup de mal à émettre un jugement définitif sur ce titre. Pourtant, il faut bien se lancer. Dans son test import, Gollum, grand fan de la série, vous a déjà fait part de son sentiment mitigé, souligné par une « sanction » de circonstance : une note de 7 sur 10. Le lancer de tomates virtuelles de certains fans a alors commencé, tandis que d'autres aficionados, les dents largement découvertes, se ralliaient à la bannière ensanglantée de notre spécialiste de Resident Evil. En l'espace de trois pages, deux clans s'étaient formés. J'avoue avoir, pour ma part, une relation moins profonde et viscérale avec la série gore de Capcom. D'abord, il faut le dire, je suis un assez mauvais joueur de Resident. Je me perds tout le temps, je suis super lent, je n'optimise rien du tout, je me prends la tête avec la gestion des objets mais bon, j'aime bien l'ambiance, le trip, et au final, j'ai joué à tous les épisodes de la série jusqu'à présent. Mon point de vue est donc celui d'un « spécialiste » un peu dilettante, qui ne s'intéresse pas forcément au moindre détail, comme certains gros fans. J'ai pesté contre RE Ø, oui. Mais il m'a également fait passer pas mal de bons moments.

Ces singes mutants sont rapides et coriaces. Des petits Hunters avec des poils...

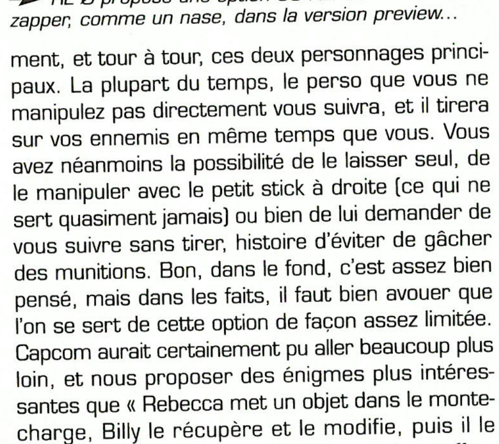


Ce solide gaillard ne passerait certainement pas un contrôle antidopage...

Ce qui est nouveau... et ce qui ne l'est pas

Revenons rapidement sur le scénario de RE Ø, histoire que tout le monde y comprenne quelque chose. L'action qui se déroule ici est antérieure à l'histoire du premier Resident Evil. On retrouve Rebecca Chambers, charmante jeune femme membre des STARS, accompagnée d'un ex-Marine évadé, Billy Coen. Partenaires obligés de cette aventure, Rebecca et Billy nous font vivre pour la première fois dans l'histoire de la série un système assez intéressant : le « Partner Zapping ». Du début du jeu jusqu'à la fin, vous dirigerez en effet constamment, et tour à tour, ces deux personnages principaux. La plupart du temps, le perso que vous ne manipulez pas directement vous suivra, et il tirera sur vos ennemis en même temps que vous. Vous avez néanmoins la possibilité de le laisser seul, de le manipuler avec le petit stick à droite (ce qui ne sert quasiment jamais) ou bien de lui demander de vous suivre sans tirer, histoire d'éviter de gâcher des munitions. Bon, dans le fond, c'est assez bien pensé, mais dans les faits, il faut bien avouer que l'on se sert de cette option de façon assez limitée. Capcom aurait certainement pu aller beaucoup plus loin, et nous proposer des énigmes plus intéressantes que « Rebecca met un objet dans le monte-charge, Billy le récupère et le modifie, puis il le renvoie ». Bonjour la perte de temps... Les coffres ont ici disparu. Il vous faudra donc désormais échanger les objets entre vos deux personnages, ou bien les laisser

RE Ø propose une option 60 Hz. Ouf ! J'ai dû la zapper, comme un nase, dans la version preview...



Au travers de cette langue de feu s'exprime le langage primaire du fusil à pompe.



Conservez vos munitions de magnum pour les moments difficiles. Ou alors amusez-vous à faire sauter des têtes de zombie, comme ça, pour le plaisir. C'est cool aussi...

fiche technique

Éditeur	Capcom
Développeur	Capcom
Genre	Survival/Horror
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Variable
Continues	Sauvegardes
Nbre de CD de jeu	2
Spécial	60 Hz
Existe sur	Rien d'autre



Le « poussage » de caisses... Le genre d'énigmes gavantes typiques de la série.



Albert Wesker, l'homme aux lunettes noires greffées sur le nez.

Et paf ! Écrasé comme une m... ouche.





Définitivement superbe, RE Ø pèche par manque d'ambition... tout en restant un modèle du genre







par terre. Détail embêtant : parfois vous serez obligé de faire des allers-retours (bien lourdingues) pour ramener vos objets dans telle ou telle salle, lorsque vous changerez de secteur. Par rapport au remake, les armes au corps à corps (genre coup de couteau dans la tête) ont disparu, mais on a gagné ici les cocktails Molotov, que l'on fabrique soi-même avec des bouteilles vides et de l'essence ! C'est assez efficace, même si on ne pense pas toujours à s'en servir. Sorti de là, on retrouve un vaste arsenal d'armes déjà connues (le couteau qui ne sert à rien, le flingue, le fusil, le magnum, le lance-grenades, etc.), des angles de caméra pas toujours super pratiques, et surtout un jeu qui nous fait profiter d'accès disque à chaque fois qu'on ouvre une nouvelle porte. Pas de doute, on joue à Resident Evil...

Mais pourquoi j'accroche ?

Malgré le ton un peu acerbe qui était le mien dans le précédent paragraphe, je dois bien avouer avoir été bluffé par RE Ø. D'abord, et même si l'apparence ne fait pas tout, ce nouvel épisode GC fait, une fois encore, dans le graphisme très haut de gamme. Il ravira bien des joueurs par ce seul aspect. Ensuite, et malgré des mécanismes de jeu antédiluviens, on ne peut pas s'empêcher d'avancer, histoire d'en découvrir toujours davantage. Le système de « Partner Zapping », quoique limité, présente également quelques différences sympathiques parfois. Il ne se passe pas forcément les mêmes choses selon que vous jouiez avec Billy ou Rebecca (pendant le compte à rebours, dans le train, Rebecca reconnaît Edward transformé en zombie, par exemple). Du côté des ennemis, vous ne vous lasserez pas d'exploser du zombie à bout portant ou de retrouver araignées, Hunters ou ce bon vieux Tyrant. Des singes aux crocs acérés viennent grossir ce joyeux bestiaire, ainsi que les fameux zombies-leech, rapides et inquiétants, qui vous explosent littéralement à la figure après que vous leur avez porté le coup fatal. Bref, RE Ø, c'est le changement dans la continuité, avec plein de petits défauts que l'on aurait aimé voir corrigés (ne serait-ce que la jouabilité, toujours identique depuis le premier épisode !). Mais la recette fonctionne, et ce avec toujours autant d'efficacité, même si j'avoue ne pas avoir eu les tripes constamment nouées en m'y essayant. À partir de là, il faut choisir son camp : soit on est sévère et on décide de ne pas cautionner à l'infini la politique de « recyclage » de Capcom (Gollum), soit on est plus nuancé, genre on s'en fout un peu, et on se dit qu'on se trouve quand même devant un sacré bon jeu (moi). En l'occurrence, mon relatif détachement par rapport à la série lui est profitable. D'où ma note plus clémente...

Chris

Notes

17 Technique — Difficile de reprocher quoi que ce soit à RE Ø au niveau technique. Capacités superbement exploitées.

19 Esthétique — Le jeu est aussi beau que la version remake. Une tuerie graphique qui fait du bien aux « neuneuils » !

16 Animation — Déplacements raides, mais c'est un style... Sorti de là, les mouvements font très naturels.

15 Maniabilité — C'est raide tout ça, c'est pas pratique... Mais c'est typiquement du Resident Evil.

16 Sons — Ambiance glauque, musiques angoissantes... Dommage que le Surround ne soit pas géré.

14 Durée de vie — Le système de jeu à deux ne donne pas forcément envie de rejouer, contrairement à la version remake.



Plus — Qualité principale : le jeu est uuultra-beau. Un univers définitivement prenant.



Moins — Chargements un jour, chargements toujours... Des systèmes de jeu vieux comme Hérode.

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Les internautes en herbe seront ravis de savoir qu'à partir du www.biohazardfrance.com, de nombreux autres sites sont accessibles. Ce portail vous mènera vers des sites de fans parfois singulièrement intéressants. Celui du « collectionneur », par exemple, fait le point sur les goodies de la série ou vous montre des publicités passées dans des magazines japonais ou américains. Bon surf !

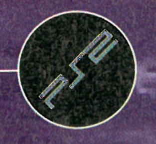
L'avis de Chris

Oui, il faut critiquer RE Ø. Capcom commence à faire de cette série son nouveau Street Fighter, enchaînant les épisodes et minimisant les nouveautés. Difficile de faire la fine bouche, tout de même, tant le jeu est bluffant. Un produit de qualité sans grandes surprises, peut-être, mais qui satisfera à mon avis nombre de joueurs.

L'avis de Gollum

Certes, RE Ø impressionne par sa réalisation. Certes, l'aventure reste efficace et parmi les meilleures disponibles sur GC, mais comment ne pas se sentir frustré par sa narration anecdotique ou ses nouveautés à peine développées ? Le gameplay n'a su évoluer en 6 années, il est temps que Capcom réagisse... pour le bien de sa saga.

Machine **PlayStation 2** Genre **Action/Infiltration**



The Mark of Kri

L'industrie du jeu vidéo se repose sur ses lauriers, l'originalité et les bonnes idées se font de plus en plus rares, alors forcément, quand une production sort du lot, ça se remarque ! C'est le cas de The Mark of Kri. Un titre ambitieux mais qui a clairement manqué de soutien !

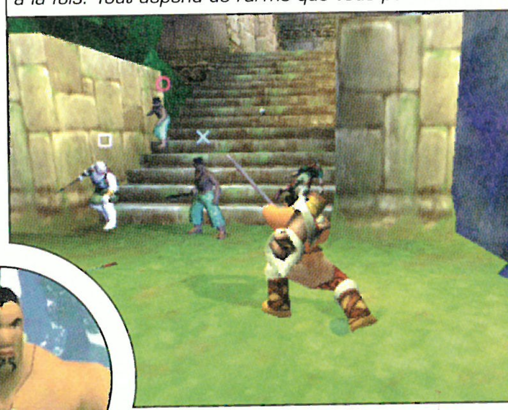
The Mark of Kri, quasiment personne ne l'attend. Quoi de plus normal : ce titre développé par San Diego Studios, que nous avons découvert au détour d'un stand lors de l'E3 2002, ne semble pas intéresser plus que ça les équipes marketing de Sony. Le géant du jeu vidéo a en effet très peu communiqué sur ce titre, préférant mettre en avant de plus grosses productions comme le très raté The Getaway (ah, le manque de feeling...) ou encore Primal, qui, à l'heure actuelle, ne nous est toujours pas parvenu dans une version décemment testable ! Il est vrai que comme ça, vu de loin, du fond de la salle des tests par exemple, The Mark of Kri ne paye pas de mine avec son design épuré très inspiré de Disney. Le scénario peut également paraître assez bateau : à une époque très reculée, celle du Fer, l'avenir de l'Homme est menacé par la découverte d'un terrible sort composé de six phrases maudites permettant de relier le monde des ténèbres à celui des humains ! Vous allez incarner Rau, un guerrier, une sorte de croisement tribal entre Joe l'Indien et Conan le Barbare (rien à voir avec cette tapette d'Aragorn, donc), qui ne rêve que d'une chose, partir à l'aventure. Pas super original, certes.



Les ennemis casqués ne peuvent pas être tués d'une flèche !



Un exemple de stealth-kill : Rau vient de saisir un ennemi et le fracasse contre le mur.



Le système de combat permet d'assigner une touche à un, deux, trois, voire neuf ennemis à la fois. Tout dépend de l'arme que vous portez.

Crom !

Mais ce jeu d'action montre très rapidement son véritable visage et se révèle bourré de bonnes idées. Alors que la plupart des productions actuelles se contentent de ressasser paresseusement des recettes éculées (le parc de PS2 installées promet de toute façon un minimum de rentabilité), les développeurs de TMoK ont préféré se creuser la caboche pour relancer un peu le schmilblick. La première surprise vient donc du système de combat véritablement novateur : San Diego Studios a mis au point un système de lock astucieux qui donne la possibilité de combattre plusieurs ennemis simultanément sans que cela parasite la jouabilité ou la lisibilité de l'action. Plus concrètement, avant d'attaquer l'ennemi, vous allez vous servir du stick analogique droit pour désigner vos cibles prioritaires. Une touche (en l'occurrence ◎, ⊗ et ◎) est alors attribuée à chaque ennemi. Au début, il est possible de se concentrer sur trois cibles ; par la suite, une fois que vous aurez trouvé le bâton et la hache, ce chiffre pourra monter jusqu'à 9 ! Plus subtil, vous pouvez choisir de vous focaliser sur seulement deux ennemis, ce qui laisse un bouton libre pour construire des enchaînements plus meurtriers. Le résultat à l'écran est véritablement impressionnant. En fonction de la distance et de la position de l'ennemi, les coups changent et s'enchaînent de manière très fluide. On assiste à des passes d'armes super classieuses qui ne sont pas sans rappeler les combats de *Conan le Barbare*, le film-culte de John Milius : moulinet, changement de main, coup en aveugle derrière soi, parade dans le dos, finish moves sanglants à base de décapitations, d'empalements sauvages et de démembrements. Une violence sans concession qui tranche (arf, arf) radicalement avec le design enfantin du jeu et qui confère une patate appréciable ! Ça change des Deux Tours (le jeu et le film !).

Il est possible d'effectuer des stealth-kills sur deux adversaires simultanément ! Classe !



Un gameplay riche

Mais ce n'est pas tout ! Plus on joue, et plus on réalise que les développeurs ont peaufiné leur bébé dans les moindres détails. Par exemple, si Rau se bat près d'un arbre ou d'une surface en bois, son épée peut se planter et rester coincée un court instant, le rendant ainsi vulnérable aux coups de l'adversaire ; de même, son arme rebondira sur la roche et pourra le déstabiliser dans son attaque. Autre technique de combat : Rau peut décider de parer à mains nues pour désarmer son attaquant et le tuer en un coup



fiche technique

Éditeur	Sony C.E.E.
Développeur	San Diego Studios (États-Unis)
Genre	Action/Infiltration
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Facile
Continues	Sauvegardes et check point
Nbre de niveaux	6
Spécial	Des idées à la pelle !
Existe sur	Rien d'autre

avec sa propre arme ! Plus on utilise cette technique et plus elle sera difficile à réaliser par la suite pour ne pas rendre le jeu trop facile ! Excellent ! En plus de sa lame, notre barbare dispose d'un allié, un corbeau nommé Kuzo. L'animal a plusieurs fonctions : on peut lui faire déclencher des mécanismes, il déchiffre également les runes, en effrayant les autres oiseaux, il détourne l'attention des sentinelles. Mieux encore, il sert d'éclaireur ! Il suffit de l'envoyer sur un spot (il y en a un certain nombre par map) pour découvrir par ses yeux la configuration du niveau et ainsi anticiper les dangers et créer des embuscades ! Le gameplay prend alors une autre orientation : celle de l'infiltration ! On s'aperçoit d'ailleurs assez vite que la furtivité l'emporte sur la sauvagerie ! Rau est d'ailleurs capable d'effectuer des silent-kills à la Tenchu en décochant une flèche dans la tête des sentinelles, en plongeant sur un ou plusieurs adversaires situés en contrebas ou en saisissant l'ennemi après avoir longé un mur (on assiste alors à des mises à mort contextuelles bien sauvages). Il aura également la possibilité de faire diversion en tirant sur des cloches ou sur des animaux ! Pour compliquer toujours un peu plus la tâche, les développeurs ont redoublé d'imagination : ainsi, certains gardes portent une corne de brume, il faudra donc s'en occuper en priorité pour éviter qu'ils n'alertent les renforts ; d'autres portent un casque et ne peuvent être tués par une flèche. Bref, chaque niveau a été conçu comme un puzzle-game, à vous de trouver la méthode la plus efficace pour progresser.

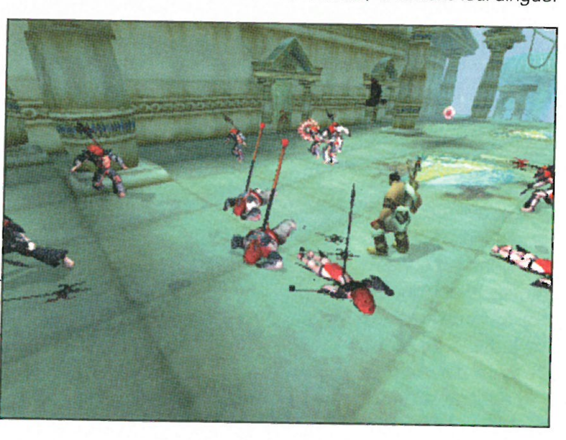


La furtivité l'emporte sur le bourrinage, sauf dans le dernier niveau, vraiment lourdingue.

Le pli dans la moquette

The Mark of Kri a beau bénéficier d'une excellente ambiance à la « Conard le Barban », proposer une réalisation sobre mais diablement efficace, sa durée de vie reste très faible, et ce malgré la présence de bonus à débloquer (équipement, arènes de combat, etc. ; cf. encadré). En deux jours (et encore, je vois large), un joueur moyen pliera sans s'énerver les six niveaux composant l'aventure. À ce titre, le dernier stage est vraiment décevant car il laisse une place beaucoup trop importante au combat de masse. On regrettera également l'absence de boss de fin de stage, un scénar quand même bien banal et une qualité graphique pas top sur la fin pour les décors. On sent clairement que la volonté de faire un titre exceptionnel et novateur était là, mais que pour des raisons obscures, Sony n'a pas soutenu comme il se devait cette production. Avec un peu plus de moyens, The Mark of Kri aurait eu la place qu'il méritait vraiment au « Hall of Fame » des jeux vidéo. À la fois jouissif et frustrant.

Willow



En parant avec les mains et avec un bon timing, on peut faire un véritable massacre !

Un jeu d'action truffé de bonnes idées



Rau vient de coincer son épée dans un arbre ! Et hop, une bonne idée !

Les attitudes pendant les combats sont vraiment « stylées » !

Notes

15 Technique
Pas de surenchère d'effets spéciaux, une réalisation sobre mais efficace. Cinématiques pourries.

16 Esthétique
Une réalisation graphique dans un style épuré proche de celui de Disney. De jolies transitions crayonné-bédé-jeu.

17 Animation
Rau se bat comme Conan avec des mouvements fluides, variés et stylés ! La grande classe !

18 Maniabilité
Le système de combat est juste parfait, même quand on affronte 9 ennemis simultanément.

16 Sons
Les adversaires hurlent de douleur, les musiques atmosphériques soutiennent bien l'action et l'ambiance.

13 Durée de vie
Les 6 niveaux se terminent en deux jours les doigts dans le groin. Reste les arènes et les bonus à débloquer.

+ Plus
Un gameplay riche et bien étudié. L'ambiance Conan le Barbare. Bien violent.

– Moins
La durée de vie riquiqui ! Le dernier niveau. Pas de boss.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Juste quelques lignes pour dire que The Mark of Kri est pour l'instant la toute première production de San Diego Studios, une équipe interne de Sony Computer Entertainment of America.

Section bonus

En cherchant bien, vous découvrirez dans chaque niveau un parchemin spécial qui vous permettra, une fois revenu à l'auberge, de débloquer des arènes de combat. Ces dernières proposent deux mini-jeux : un Contre la Montre où il faudra tuer tous les adversaires en un minimum de temps, et une variante, le Body-count, qui consiste à occire le plus d'ennemis possible en un temps donné. De plus, chaque mission de chaque arène offre des challenges. En finissant ces arènes et les défis, vous pourrez par la suite débloquer des bonus sympatoches comme des nouvelles tenues. Voilà qui rallonge artificiellement la durée de vie du jeu.





L'avis de Willow

The Mark of Kri apporte vraiment quelque chose. Son système de combat est astucieux, il y a des bonnes idées, le gameplay est plutôt riche et l'ambiance tripante. Problème : le jeu est vraiment trop court. Ce titre aurait dû être plus soutenu. Sony manque parfois de feeling...

L'avis de RaHaN

On ne peut vraiment reprocher au jeu qu'une durée de vie très courte. Heureusement, les arènes bonus rallongent un peu la sauce... En dehors de cela, The Mark of Kri reste pour moi un des titres les plus innovants, depuis longtemps, dans son domaine, mais surtout un très bon jeu bourré d'idées.

Machine **Xbox** Genre **Simulation de basket-ball**

XBOX

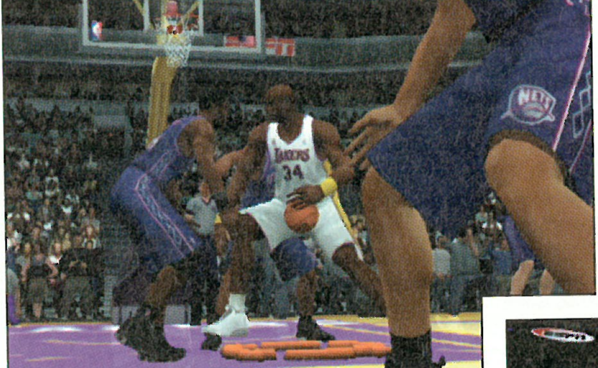
mega Joypad star

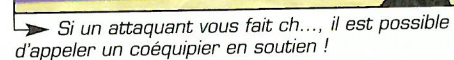
NBA 2K3

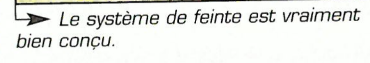


Vous déprimez parce que les Lakers se retrouvent en bas du tableau ? Rassurez-vous, vous allez pouvoir vous consoler en changeant le cours de l'histoire grâce au dernier jeu de basket de Sega Sports !

L'arrivée en Europe de NBA 2K3, c'est l'occasion idéale pour faire le point sur la situation de Sega. Si le géant nippon s'était illustré dans les années 90 avec des productions vraiment inventives, depuis l'échec cuisant de la Dreamcast et sa reconversion forcée vers le software, le génie ludique qu'on lui connaissait donne un peu l'impression d'avoir pris du plomb dans l'aile. On a beau être fan et attaché à la marque, c'est un fait incontestable. Il faut dire que les difficultés financières rencontrées par le groupe ne sont pas là pour favoriser l'effort de créativité. Pour le moment, les équipes de développements se trouvent dans l'obligation de limiter leur savoir-faire à des petites productions de série B, certes rentables pour l'entreprise mais pas franchement à la hauteur de nos aspirations. Pour sortir durablement la tête de l'eau, Sega est d'une certaine manière contraint de faire du neuf avec du vieux (on vous renvoie à la conférence qui s'est tenue au Japon le 3 décembre dernier). Être rentable avant d'être créatif, une condition de survie aujourd'hui. Welcome to the real world !

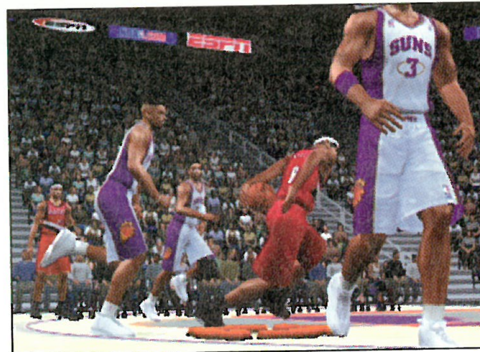



Si un attaquant vous fait ch..., il est possible d'appeler un coéquipier en soutien !


Le système de feinte est vraiment bien conçu.

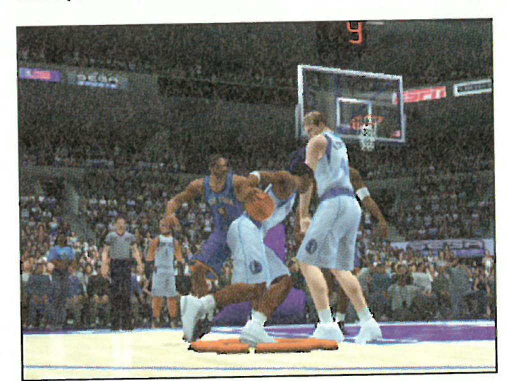

Enfin du grand Sega !

Mais certains titres tendent à prouver que ce fameux savoir-faire existe encore et qu'il est prêt à surgir dès que l'équilibre entre l'actif et le passif aura été rétabli. Le jeu Sega du moment, c'est incontestablement NBA 2K3. Volet après volet, la simulation de basket de Visual Concept n'a cessé de s'améliorer, à l'image de la série PES de Konami. Et pourtant, on avait un gros doute : c'est tellement facile de nos jours de s'endormir sur ses lauriers après un succès critique, surtout dans le domaine du sport. Le syndrome de la réactualisation, on connaît par cœur ! Pour en revenir à nos moutons, alors que notre imagination a du mal à concevoir la surprise et l'innovation dans un genre aussi calibré que la simulation de basket, Visual Concept a une fois de plus tout donné et est parvenu à enrichir le gameplay de NBA 2K et à le rendre encore plus technique qu'auparavant. Une véritable performance ! D'autant que comme vous allez le constater, les nombreuses petites améliorations sont loin d'être de simples artifices. Cette nouvelle édition donne tout d'abord la possibilité au joueur d'interrompre les feintes pour mettre l'adversaire dans le vent. Vous pourrez également plonger sur les balles perdues en utilisant tout simplement la touche de saut (bon, il faut avouer que ce genre de cafouillage est assez rare !). Un nouveau système de passes dans la course a aussi été intégré ; ce dernier utilise en fait le stick analogique droit. Le jeu propose également un mode « Maximum passing » dans les options, qui permet de gérer ses passes en utilisant l'analogie du bouton : en pressant fort, vous enverrez un boulet de canon ; à l'inverse, une petite pression sera préférable pour une passe en lob ou au sol ! Au début, c'est un peu chaud, surtout dans le feu de l'action, mais une fois qu'on maîtrise, ça confère au jeu de passe un feeling incroyable.


Des animations d'un réalisme hallucinant. Visual Concept a clairement une longueur d'avance.

Qui dit mieux ?

Et ce n'est pas tout ! Plus on joue, plus on découvre des subtilités. NBA 2K3 offre notamment la possibilité de modifier la trajectoire de la balle lors des



fiche technique

Éditeur	Sega Sports
Développeur	Visual Concept (États-Unis)
Genre	Simulation de basket-ball
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegardes
Nbre d'équipes	29 + 7 All Stars
Spécial	Compatible Xbox Live
Existe sur	Bientôt sur PS2 et GC

tirs ou des dunks au tout dernier moment, à mi-saut en fait, pour éviter un block ! Il suffit de presser une deuxième fois le bouton de tir ! En maintenant le bouton blanc, vous accéderez au mode pivot. En bougeant le stick analogique gauche, l'attaquant protègera sa balle de différentes façons, fera mine de partir d'un côté pour partir de l'autre ou pivotera sur son pied pour essayer de mettre le défenseur dans le vent. J'vous avouerai que cette option est vraiment difficile à exploiter lors des premières parties, le joueur étant très vulnérable dans cette position. Une technique très stylée mais à double tranchant. En plus, le pad obèse de la Xbox n'arrange pas les choses ! Pour finir en beauté, le clic du stick analogique droit permet d'appeler un écran en attaque et une prise à deux en défense. C'est à peu près « tout » pour les petites innovations de gameplay. Ça va être dur de faire mieux !

Le jeu propose plus de 200 dunks différents ! Yeah baby !

Boomshakalaka bébé !

L'autre attraction de NBA 2K3, c'est évidemment sa gestion des contacts physiques, marque de fabrique de la série. À l'inverse de la série NBA Live d'EA Sports, les joueurs se bousculent, se repoussent, tombent ; un contact un peu brusque interrompt la course ou une amorce de feinte... Une spécificité technique qui rend les matchs très « physiques » et donne encore plus de vie aux rencontres. La concurrence est dans le zef à tous les niveaux. Le gameplay offre à ce titre une précision inégalée. Cette remarque vaut aussi bien pour les gestes défensifs qu'offensifs. Il suffit de se positionner correctement pour réussir une chope de balle ; les bashs, eux, ne donnent jamais l'impression d'être l'œuvre du Saint-Esprit, tout comme les interceptions d'ailleurs. Visuellement en revanche, on note peu de changements par rapport à l'édition précédente. Comme les autres années, les joueurs bénéficient d'une excellente modélisation. Vous reconnaîtrez par conséquent les milliardaires de la NBA au premier coup d'œil, même avec une caméra éloignée. Bref, en dehors de petits effets météo en mode Street (pluie, brume, chaleur), rien de révolutionnaire à signaler. Peut-être qu'un jour on verra les muscles des sportifs bouger, qui sait. La motion capture, quant à elle, est toujours aussi impressionnante et enterre littéralement celle de NBA Live 2003, qui a pourtant pas mal progressé cette année. De nouvelles animations contextuelles ont aussi fait leur apparition. Par exemple, suite à une mauvaise passe, vous verrez le joueur s'y reprendre à plusieurs fois avant d'attraper correctement le ballon. Les enchaînements de feintes, eux, tuent littéralement la gueule, tout comme les dunks, nettement plus nombreux dans cette édition 2003. Enfin, l'ensemble est servi par une I.A. inattaquable (le CPU est moins infaillible dans ses tirs) ! Allez, inutile de tergiverser plus longtemps, on tient là LA simulation de ballon orange ultime !

Willow



Notes



18 Technique
Un moteur physique hors normes. Ne parlons pas des animations, exceptionnelles ! I.A. tip-top.



18 Esthétique
On reconnaît les stars de la NBA au premier coup d'œil ! Que demande le peuple !



19 Animation
Ultra-réaliste et variée. Aucun problème de blending. Bref, un vrai régal pour les yeux !



18 Maniabilité
Un conseil, procurez-vous le petit pad. Avec la manette d'origine, on patauge pas mal !



16 Sons
Les baskets font « scrouitch », les joueurs se parlent et le public hurle. Pas de problème de ce côté-là...



16 Durée de vie
En mode Pro, les matchs vous donneront du fil à retordre.



Plus
Réaliste, fun... le pied ! Les animations. Jouable online.



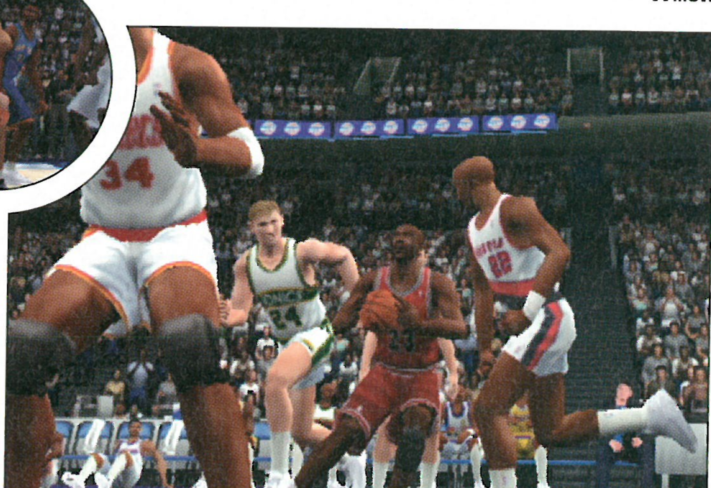
Moins
Jeu en pivot pas évident. Mode Training peu évolué. Faut une petite manette !



9/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Argh ! La haine ! On vient tout juste d'apprendre que Sony s'est débarrassé de 989 Studios et souhaiterait confier le développement de sa gamme sport qui n'a jamais vraiment percé à Visual Concept ! Si ça se confirme, Sega est dans de beaux draps ! On vous tient au courant.

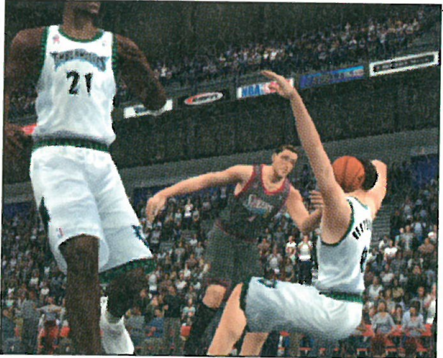


Jordan dans ses œuvres... Notez au passage la précision de la modélisation.

Le contenu



Globalement, les modes sont identiques à ceux de la précédente édition. Vous retrouverez ainsi les All Stars des années 50, 60, 70, 80 et 90, le mode Street toujours aussi bien fichu (perso, je n'aime pas les playgrounds indoor) et le mode Franchise uuuuultra-complet, qui s'est enrichi d'un tas de nouvelles options que les intégristes de draft sauront apprécier à leur juste valeur. NBA 2K3 propose également un mode online, mais malheureusement, nous n'avons pas pu le tester pour des raisons techniques. On fera sûrement un petit encadré dans le prochain numéro, si Dieu le veut. Ah, au fait, un conseil : jouez les matchs en mode Pro, en rookie on se balade.



Les contacts sont gérés de manière très précise. Les matchs en deviennent plus vivants.

L'avis de Willow

Une grande simulation que tout amateur de basket se doit de posséder. Cette édition 2K3 regorge de subtilités. Visual Concept a habilement évité le piège de la réactualisation en améliorant de manière significative son titre. En un mot : incontournable !

L'avis de Julo

Voilà le meilleur jeu de basket du monde, un point c'est tout ! Complet, beau, ultra jouable et vraiment tripant, NBA 2K3 s'offre en plus un mode de jeu en réseau pour cette mouture Xbox, via le Live... La grande classe ! N'hésitez même pas une seconde avec la concurrence.



Le Seigneur des Anneaux Les Deux Tours

mega Joypad star



L'après E3 ne confirme malheureusement pas toujours ses innombrables « blockbusters ». Toutefois, le titre phare d'Electronic Arts, déjà très en verve à Los Angeles, tient toutes ses promesses. Au vu de ce test, on ne peut qu'attendre avec impatience la sortie du Retour du Roi.

Comme je vous le disais dans l'avant-première de V-Rally 3, Willow a l'humeur plutôt taquine ce mois-ci. Après m'avoir copieusement chambré, ce fut le tour de Gollum d'être la cible de l'impitoyable nain corse. Gollum, qui est allé voir plusieurs fois *Les Deux Tours* (le film), ne tarit pas d'éloges à son sujet, et comme à l'accoutumée, Willow s'est empressé de lui dire qu'il a préféré le premier, que la scène du combat final était en images de synthèse... Bref, LumGo est tombé dans le panneau et s'en est retourné faire du boudin dans son bureau. Vous qui êtes, à n'en pas douter, nombreux à avoir vu ce deuxième volet de la trilogie, vous aurez la chance de « revisionner » cette scène grandiose afin de vous faire votre propre idée. En effet, à l'instar de la version PS2, LSDA : Les Deux Tours comporte de nombreux passages issus du « flim ». Un point fort du jeu parmi tant d'autres qui immerge totalement le joueur dans l'univers de Tolkien.

Le pouvoir est tien

Nombreux sont ceux qui craignaient que l'œuvre de Tolkien soit dénaturée par Electronic Arts et le coût de sa licence. En fait, il en est tout autrement et l'on peut s'en apercevoir dès l'intro du jeu. Après une première cinématique, le joueur entre de plain-pied dans ce scénario qui ne laisse pas le moindre temps mort. En incarnant Isildur, un champ de bataille vous servira de mini-tutorial où l'essentiel des attaques et défenses de base vous sera enseigné. Après quoi vous serez libre de choisir entre 3 personnages : Aragorn, Legolas et Gimli. Le choix de l'un de ces persos peut se faire après chaque niveau et en fonction de vos affinités avec l'un ou l'autre. Bien sûr, il est préférable de garder le même membre de la communauté afin d'augmenter ses capacités, puis de pouvoir rejouer jusqu'à 3 fois ce scénario puisqu'un personnage secret pourra être débloqué. Mais



pour cela, il faudra atteindre un niveau d'expérience suffisant qui se traduit par vos aptitudes au combat. En effet, meilleures seront vos performances, meilleur sera le résultat du niveau et de nouvelles armes de plus en plus puissantes s'offriront à vous. Gimli et sa hache sera lent mais puissant, Legolas agile et rapide avec son arc et Aragorn est un mix des deux avec ses épées. Le but étant pour chaque individu d'apprendre de nouvelles combos qui lui permettront de faire mettre genou à terre à la multitude d'ennemis que vous rencontrerez. Mais les Orcs, les Hill Tross et les nombreux opposants qu'il faudra combattre tout au long de l'aventure ont prévu autre chose pour vous.



De nombreuses fioles de santé seront libérées par les ennemis vaincus.



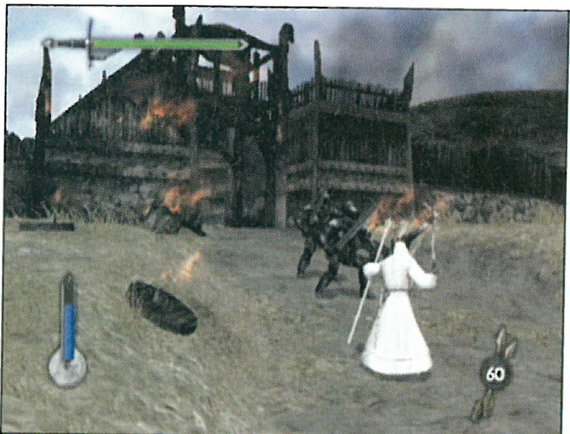




Malgré les apparences, les trolls sont faciles à vaincre.

fiche technique

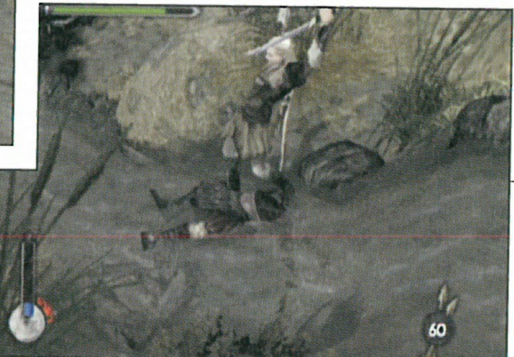
Éditeur	Electronic Arts
Développeur	Stormfront Studios (États-Unis)
Genre	Action/Beat'em all
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de niveaux	12 + 1 bonus
Spécial	4 persos (dont 1 secret)
Existe sur	PS2 et GC



Gandalf viendra vous prêter main-forte pour sauver les villageois.

Up-grade

En fonction du niveau de votre personnage (de 1 à 10), de nouvelles possibilités seront offertes. En revanche, l'acquisition de ces armes offensives et défensives dépendra du nombre de points de compétence obtenus. Mais ces armes ne pourront que très rarement être achetées en une seule fois. De plus, la customisation de certains de ces items ne pourra se faire que si vous avez acquis ceux du niveau précédent. Faites-vous une petite réserve de thunes au cas où !



Faciles à exécuter, certaines combos vous permettront d'achever vos ennemis au sol.

Atmosphère, atmosphère...

Grâce à une ambiance extraordinaire, une bande-son issue du film et des bruitages réalisés à merveille, chaque séquence donne lieu à un festival de cris, de hurlements, d'entrechoquements d'épées, de flèches fendant l'air et de bruits assourdissants des haches. Un vrai régal pour les esgourdes ! Mais ce titre ne s'arrête pas en si bon chemin car visuellement, là encore, c'est une petite merveille. Les environnements sont profonds, immersifs et ont un rendu d'une incroyable beauté. De jour comme de nuit, dans l'eau, au plus profond de la forêt ou sur une colline, les textures sont riches à souhait. Pour couronner le tout, ce titre mêle régulièrement des scènes du film au jeu lui-même. Un must qui nous rend acteur à part entière. Côté gameplay, Les Deux Tours s'en sort correctement. Grâce un panel de coups efficaces et faciles à sortir, des postures réalistes et de l'action en continu, ce titre nous fait revivre les heures de gloire des beat'em all des consoles ancienne génération. En revanche, on regrettera la vitesse d'animation de ces derniers, beaucoup trop rapide. De même que lors d'une attaque groupée avec des dizaines d'ennemis à l'écran, il n'est pas rare de perdre le fil du combat, de ne plus savoir où l'on se situe et de se faire gentiment massacrer. C'est pourquoi il est préférable de maîtriser les différents coups et de remplir sa jauge de puissance au maximum afin d'envoyer une combo dévastatrice.

Le jeu était presque parfait...

Malgré une très bonne réalisation, plusieurs regrets sont à formuler, tout d'abord au niveau du scénario. Si les niveaux sont de plus en plus difficiles à terminer « parfaitement », la trame du jeu est trop linéaire. Seul un niveau dans les plaines du Rohan, dans lequel il faut libérer des villageois dans le temps imparti, casse ce côté « j'avance, je frappe, j'avance... ». Vous me direz, c'est un peu le but d'un beat'em all. Mais si l'on se réfère à ce bon vieux Double Dragon, ce titre était jouable à deux. Et c'est bien là le plus gros reproche que l'on puisse faire aux Deux Tours. Ce jeu aurait pris une tout autre dimension si 2 personnages avaient pu être incarnés en même temps.

Les Deux Tours est un titre intelligent, beau et fun. Parfois répétitif.

Enfin, et c'est encore une petite déception, sa durée de vie est assez limitée et ne dépasse guère les 10-12 heures. En revanche, et nous n'allions pas terminer sur ces quelques fausses notes, de nombreux bonus sont à débloquer (galerie d'images, interviews, making of, un personnage secret et un niveau bonus relativement long). Bref, Le Seigneur des Anneaux : Les Deux Tours réussit de fort belle manière son entreprise et ne rate pas sa cible. Tous les amoureux du film, des nazgûl, des orcs, de Gandalf et des autres personnages de la communauté seront servis. Les portes de la Moria, la vallée de Fangorn ou encore les plaines du Rohan, qui vous sont si familières, vous permettront de revivre intensément ce long métrage (tout en images de synthèse, n'est-ce pas Willow !).

Mister Brown



Double mission sur les remparts du gouffre de Helm : la protection de la porte et d'Aragorn.



Au corps à corps, préférez les épées à l'arc, trop lent.





Notes



18 Technique
La qualité du moteur 3D permet l'affichage d'effets spéciaux extraordinaires.



19 Esthétique
Des environnements de toute beauté qui nous immergent totalement dans l'univers de Tolkien.



15 Animation
Des animations beaucoup trop rapides de la part des protagonistes. Une des faiblesses du jeu.



14 Maniabilité
Certaines scènes manquent de clarté pour effectuer les bonnes actions au bon moment.

19 Sons
Des bruitages exceptionnels, une bande-son fidèle aux longs métrages de Peter Jackson.



15 Durée de vie
Malgré les différents personnages et l'obtention du niveau 10, ce titre se termine en une grosse dizaine d'heures.



Plus
Immersion totale grâce à l'ambiance sonore impeccable. Bon gameplay.

Moins
Absence d'un mode Deux Joueurs. Durée de vie.



8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Stormfront Studios, créé en 1988, ne s'est jamais réellement distingué sur console, avec des titres comme Hot Wheels Turbo Racing sur PS2. Plus habituée au monde du PC, cette équipe nous a quand même gratifiés de la série des NASCAR.

L'avis de Mister Brown

Avec des environnements remarquablement rendus et une ambiance sonore intense, Les Deux Tours est la copie conforme du film. Tous les amateurs de l'univers de Tolkien et surtout du deuxième long métrage en auront pour leur argent. Un titre qui manque cependant d'un mode Deux Joueurs et d'une durée de vie plus conséquente.

L'avis de RaHaN

C'est la même chose que la version PS2, strictement, avec un rendu un peu moins aliasé, mais aucune différence majeure. Un très bon beat'em all donc, peut-être un poil court, mais à l'action bien mise en scène et aux graphismes alléchants... Du grand spectacle qu'on ne saurait regretter !



Genre Action/Plate-forme



ToeJam & Earl III Mission to Earth

ToeJam et Big Earl sont apparus sur Megadrive en 1991 alors que le funk n'était plus vraiment dans l'air du temps. Il semblerait que ce courant musical prenne de nouveau de l'ampleur, et c'est sur Xbox que ça s'passe, yo !

Dans une galaxie très, très lointaine vit depuis une dizaine d'années une bande d'aliens allumés dont le quotidien est rythmé par des mélodies cadencées. Le 3e épisode de leurs aventures devait initialement sortir sur Dreamcast, ToeJam & Earl étant une licence Sega. Les événements étant ce qu'ils sont, c'est sur Xbox que l'on retrouve ces drôles de zozos envoyés une nouvelle fois sur Terre pour récupérer des vinyles sacrés. Et pourquoi ne pas profiter de l'occasion pour convertir ces débiles de Terriens, que nous sommes, au funk ?

Down with the funk

Tout comme les personnages de cette épopée, TJ&E 3 est un titre extraterrestre qu'il serait réducteur de classer dans les jeux musicaux. La musique domine, certes, mais il n'est pas question ici d'utiliser un tapis ou de reproduire des sonorités sur son paddle. TJ&E 3 nous plonge dans une sorte de comédie musicale interactive à prendre au douzième degré. Les personnages principaux caricaturent l'attitude des rappeurs en empruntant non seulement un style vestimentaire tape-à-l'œil qui rappelle la grande époque de Public Ennemy ou RunDMC, mais également un phrasé caractéristique à base de « popopopo ! ». Les dialogues sont en anglais accompagnés des sous-titres français et on peut opter pour le ton Coquin ou Gentil afin de balancer des vannes (ou en recevoir). Les Terriens sont très bavards et vous donnent des dollars si vous discutez avec eux, après les avoir convertis. Une boule disco à paillettes vire au vert une fois l'opération réussie. L'argent peut être utilisé pour acheter de la nourriture ou de multiples gadgets (cf. encadré). ToeJam et Big Earl sont accompagnés d'une donzelle au caractère bien trempé dénommée Latisha. Il est possible de jouer en solo et d'alterner avec chacun des protagonistes ou de s'y mettre à 2 en Coopération. Le mode Deux Joueurs vous permet également de jouer perso, en écran séparé, sans tenir compte de votre partenaire, mais on ne voit pas franchement l'intérêt de l'exercice. Et pour ceux qui ont ouvert un compte Xbox Live, il est possible de télécharger des nouveaux niveaux et personnages. C'est une population très hétéroclite qui déambule et qu'il faudra convertir au funk en utilisant les gadgets plutôt originaux mis à votre disposition, les Terriens n'étant pas décidé à se laisser convertir au funk si facilement.



On peut tenter l'aventure à deux, en Coopération ou chacun pour soi mais en écran divisé.





Les gadgets planqués dans les cadeaux, comme les chaussures à ressorts, sont bien utiles pour atteindre divers endroits.



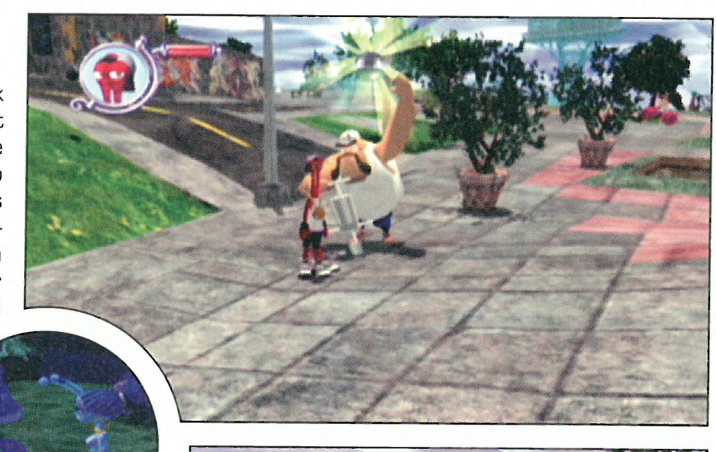
Big Earl est un poseur. Son énergie funky lui permet de convertir un maximum de Terriens.

fiche technique

Éditeur	Microsoft Games Studios
Développeur	Sega
Genre	Action/Plate-forme
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	-
Difficulté	Facile
Continues	Sauvegardes
Nbre de Terriens	30 familles
Spécial	Compatible Xbox Live
Existe sur	Rien d'autre

Da Funk Master

ToeJam, Big Earl et Latisha vont gagner du « funk power » au gré de leurs tribulations, et obtiendront différentes ceintures de Funk Fu, dont la plus élevée leur permettra de convertir une ouaille en un coup unique et puissant et d'engranger des points plus facilement. Collecter un maximum de points se révèle utile pour l'affrontement final contre l'Anti-funk, la source de tous vos tracas. Les mini-jeux sont là pour augmenter votre capital points. Il vous faudra ainsi relever des défis musicaux en reproduisant certaines mélodies ou convertir des poules géantes en un minimum de temps. Vous pouvez vous faire attaquer pendant que vous exécutez votre chorégraphie et perdre ainsi de précieux points de karma funky, les autochtones n'étant pas désireux de succomber à votre courant musical. C'est un panel de créatures pour le moins saugrenues qui viendront à votre rencontre, dont certaines ne surgissent qu'à la nuit tombée et de manière furtive. Des chanteurs de country, vaches fantômes, dentistes cinglés ou majorettes à gros pompons deviendront autant de fidèles à rallier à votre cause débile. La progression entre les niveaux n'est parfois possible qu'en utilisant des gadgets : chaussures à ressorts, ailes, patins fusées, bouclier protecteur, etc. On peut aussi utiliser la manière forte et leur balancer une rafale de notes funky en pleine poire. L'action est fluide et rythmée, et on peut se balader à loisir à travers des environnements qui jonglent entre décors urbains avec tags et graffitis aux couleurs vives et décors bucoliques avec une végétation chatoyante. Cinq mondes sont à libérer de leur grisaille mélodique, chacun possédant divers accès à des zones de turbulence funky. Il suffit de récolter le nombre de clés requis pour franchir l'une de ses portes, celles-ci étant bien en vue et dispersées à travers les niveaux. Cette sympathique communauté de doux dingues crée une énergie groovy à laquelle il est bien agréable sde succomber.





Des challenges de rapidité sont accessibles après avoir récolté le nombre de clés requis pour les débloquer.

Bouge ton body

TJ&E 3 évite de sombrer dans le déjà-vu et c'est déjà une belle prouesse en soi. Les plus anciens redécouvriront avec une émotion non contenue cet univers délirant qu'ils avaient expérimenté sur Megadrive. Les multiples épreuves secondaires, la diversité des personnages et leurs réactions associées aux gadgets à utiliser à bon ou mauvais escient n'évitent certainement pas le côté répétitif de l'aventure. Mais l'ambiance décalée qui se dégage de chaos funky a vite fait de nous faire oublier tout ça. On plonge dans cet univers immersif, pour peu que l'on soit réceptif. Expérimenter le Xbox Live offre également de nouvelles perspectives ludo-numériques pour tenter l'expérience à plusieurs. Pour oublier la grisaille ambiante et avant de se prendre une météorite sur le coin du nez, mes bien chers frères, mes bien chères sœurs, louons la planète Funkotron et ses messies. Amen !

Un titre décalé et coloré qui mixe plate-forme, action et musique funky

Karine

Une avalanche de cadeaux

Plus que nécessaires pour convertir les Terriens, les cadeaux se divisent en plusieurs catégories et ne sont pas sans rappeler les gags débiles de l'univers ACME. Les cadeaux de déplacement comme les patins fusées ou les ailes d'Icare, les cadeaux affectant les Terriens ou d'autres éléments du jeu qui vous permettent d'identifier des gadgets masqués. Certains cadeaux vous protègent comme le bouclier ou le brouillard du sommeil qui endort un ennemi, alors que d'autres sont empoisonnés telles la nourriture avariée ou une tornade. Impossible de faire une liste complète vu leur nombre et leurs déclinaisons ! Un monsieur déguisé en carotte géante identifie les cadeaux mystères contre quelques dollars.



ToeJam possède 3 jambes, il peut donc courir plus vite que ses comparses.

Notes

16 Technique — Un moteur fluide avec de nombreux personnages qui réagissent au quart de tour et sans ralentissements.

17 Esthétique — Des décors rutilants et variés. Les couleurs sont vives et la lumière scintille. Beaucoup de détails affichés.

15 Animation — Ça bouillonne de vie et d'énergie mais les personnages ont une fâcheuse tendance à répéter leurs attitudes.

16 Maniabilité — L'action est rapide et les caméras ont parfois du mal à suivre. L'ensemble reste agréable.

15 Sons — Ambiance funky où la basse domine. On aurait aimé un refrain connu comme dans GTA III pour chanter à tue-tête.

14 Durée de vie — Le Xbox Live augmente la durée de vie mais on finit quand même par se lasser de convertir les Terriens.

+ Plus — Aventure décalée. Ambiance immersive. Les gadgets.

– Moins — Missions répétitives. Absence de scénario.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Œuvrant pour le compte de Sega, ToeJam and Earl Productions sont originaires des États-Unis, et, depuis 1989, ont principalement travaillé à améliorer l'univers de leurs aliens préférés. Après deux volets disponibles sur Megadrive, silence radio jusqu'en 1999, où le 3e opus devait voir le jour sur Dreamcast. Les gars de TJ&E Productions ont aussi participé à l'élaboration de CD-Rom éducatifs et de titres PC comme Starflight, qui a atteint le million d'exemplaires aux États-Unis. Tous les détails au www.tjande.com.

L'avis de Karine

Pas la peine de réfléchir trois heures pour progresser. Bien que l'intérêt s'essouffle sur la longueur, la multitude de gadgets et la diversité des personnages parviennent à créer une aventure musicale atypique. Immersif et fun, le titre peut connaître un second souffle par le biais du Xbox Live.

L'avis de Kendy

ToeJam & Earl possède une ambiance humoristique inimitable. Pourtant, on ne pourra s'empêcher de remarquer que le principe du jeu tourne finalement en boucle, et ce malgré la présence de divers gadgets bien sympathiques. Heureusement, le Xbox Live lui sauve la mise !



Capcom Vs SNK 2 EO

Après avoir fait des émules sur GameCube, voilà que Capcom Vs SNK 2 EO débarque sur Xbox. Mais ici, le constat n'est pas aussi reluisant en termes de gameplay... Mmmmmhhhh... Purée...

Capcom Vs SNK EO 2 n'est plus à présenter pour les connaisseurs. Il s'agit du tout dernier volet de l'interminable série des « machin Vs bidule » de Capcom. Il compile 44 protagonistes provenant des univers des jeux estampillés Capcom et SNK. Ainsi, on retrouve un « crossover » de folie avec un casting de combattants issus de titres de renommée tels que King of Fighters, Samourai Shodown, Fatal Fury, Street Fighter, Darkstalker, Rival Schools ou encore Final Fight ! Bien entendu, la qualité de la réalisation sera toujours au rendez-vous pour cette adaptation Xbox, grâce à un mélange subtil de 2D et de décors en véritable 3D, le tout baignant dans une ambiance très « japonisante », rappelant fortement la griffe esthétique de la série des Street Fighter Zero. En termes de réalisation, comparé à la version GameCube, le soft bénéficie d'un rendu visuel moins flou, ce qui le rend un chouïa plus beau que son confrère.

De somptueux dessins viennent ponctuer les combats.

Allez Greg, prends ce Super Sonic Boom dans ta face de poisson désabusé !

La boule de feu de Ryu est aussi puissante que le laser Mégajoule de J.P. Chièze !

Bref, la qualité de la production s'avère très semblable à la mouture d'arcade des salles de café. À la différence que c'est vraiment le pied de pouvoir s'y défouler, sans dépenser quelques euros à chaque « continue » ! C'est le très radin Tonton Steph qui va se frotter les paluches !

C'est la faute de la manette !

L'indication « EO » du titre du soft signifie « Easy Operation ». Il s'agit d'un système simplifié permettant aux joueurs débutants fâchés avec les quarts de tour de sortir la totalité des coups spéciaux des combattants en imprimant tout simplement une direction sur le second stick analogique de la manette, chacune d'elles (8 au total) représentant une attaque spéciale distincte. Bonjour le gameplay primaire ! Pour les joueurs préférant jouter « à l'ancienne », il existe par bonheur une seconde option, le « AC-Ism », qui confère un contrôle entièrement manuel des protagonistes à la croix de direction. Hélas, si avec de l'entraînement, la croix GameCube permet de sortir des coups avec beaucoup de précision, en revanche, avec celle de la Xbox, il s'avère impossible de retrouver un minimum de confort de jeu tant son ergonomie demeure médiocre. Les courbes arrondies de la croix suppriment les sensations des angles, et peuvent même handicaper les joueurs les plus expérimentés pour l'élaboration d'un simple quart de tour ! Du coup, c'est la mort dans l'âme que l'on se rabat sur le mode EO, qui possède d'ailleurs l'horrible défaut de rendre le jeu trop facile. Pour vous dire, j'ai réussi à passer plusieurs adversaires en maintenant tout simplement le stick vers la droite, en envoyant des boules de feu à la chaîne, tout en me grattant les fesses... Trop passionnant les affrontements...

Je vous le juuuuuuuure !!!

Du côté de l'interface de combat, le soft profite toujours de l'increvable système du Fighting Groove, au nombre de 6. Ce sont des règles de prise en main différentes, qui peuvent influer sur la tactique ou la manière d'engager une joute. Selon vos habitudes et vos affinités avec un style particulier de jeu, vous jouirez donc du C-Groove, une méthode très populaire dans les titres de baston, qui permet d'exécu-



fiche technique

Éditeur	Capcom (Europe)
Développeur	Capcom (Japon)
Genre	Baston 2D
Nbre de joueurs	1 ou 4
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	8
Difficulté	Facile
Continues	Infinis
Nbre de persos	44
Spécial	Un mode Xbox Live !
Existe sur	GameCube

Un mode d'édition des Grooves !!!

En terminant plusieurs fois le mode Arcade avec un personnage différent à chaque fois, vous débloquerez un mode génial qui vous permettra de fabriquer votre propre barre de Groove ! Pour cela, il vous faudra d'abord accumuler un maximum de points en vous battant inlassablement, pour pouvoir acheter cette barre de Groove. Ensuite, il suffira de vous rendre dans les sous-menus pour déterminer vos propres règles en activant les caractéristiques qui vous plairont. Sachez qu'il est possible de bénéficier de tonnes de propriétés telles que la course, les contre-attaques, la relève ou encore la parade automatique ! Quelle puissance !

ter des super attaques en niveau 1 ou 3 de jauge. Il procure également la garde dans les airs et les contre-attaques. Le A-Groove utilise en revanche l'interface de combat de Street Fighter Zero et autorise l'enchaînement des furies. Le P-Groove confère la parade sur n'importe quel type d'attaque mais n'autorise le déclenchement des super attaques qu'en niveau 3. Le S-Groove reprend la jouabilité des tout premiers volets de la série des KOF. Lorsque votre perso se retrouve en état critique de force vitale, il peut enclencher à loisir les furies, et ce sans limitation de nombre. Le N-Groove, quant à lui, bénéficie de l'interface de KOF 98 et vous souscrit le stockage de plusieurs super attaques. Enfin, le K-Groove rend le joueur plus résistant aux coups des adversaires et sature une barre de rage qui accroît la puissance de votre perso au fur et à mesure qu'elle se remplit (comme dans Samourai Shodown !). Pour vous rappeler plus aisément des propriétés de chaque Groove, sachez que C, A et P vous offrent une maniabilité CAPcom, tandis que S, N et K vous allouent une prise en main SNK !

Et voilà, la démo est terminée !

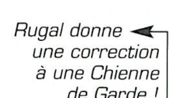
Capcom Vs SNK 2 EO est pour l'instant le meilleur soft de baston disponible sur Xbox malgré son monstrueux défaut d'ergonomie. En fin de compte, pour pouvoir profiter pleinement de son potentiel, il faudrait tout simplement se procurer une autre manette plus judicieuse (le pad « S » par exemple...), et balancer le paddle d'origine à la poubelle ! C'est la raison pour laquelle vous devriez sérieusement songer à des dépenses supplémentaires pour rentabiliser le titre. Mmmmmhhh... du moins si vous êtes un fan invétéré de jeux de combat en 2D. Car en faisant abstraction de cette terrible entrave, il faut tout de même reconnaître que le soft se révèle excellent et jouissif à la pratique ! Avec ses nombreux modes de jeu (Arcade, Vs, Survival, Color Edit, Replay, Training...) et sa fabuleuse option Network qui offre la possibilité d'affronter via le Xbox Live un joueur connecté sur Internet, CVS2 EO a tout pour plaire ! D'autant plus qu'il s'agit d'un « crossover » de rêve et que la qualité de la production est de ce qui se fait de mieux en matière de 2D. Vous voilà donc rencardé sur l'affaire !

Kendy

Capcom Vs SNK 2 EO est le meilleur jeu de baston en 2D de la Xbox, avec une autre manette que celle d'origine !



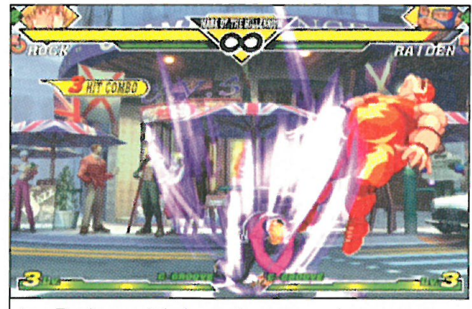
Akuma fait partie des persos à débloquer.



Rugal donne une correction à une Chienne de Garde !







Rock possède les mêmes pouvoirs que Geese Howard.



Haohmaru est le perso anachronique du jeu.

Notes



Technique – C'est de la 2D parfaitement intégrée à des décors en véritable 3D.



Esthétique – Très « manga », le jeu utilise la patte graphique de la série des Street Fighter Zero.



Animation – Les animations ressemblent à celles d'un dessin animé. C'est ultra-fluide !



Maniabilité – La croix du paddle Xbox d'origine est inadaptée pour ce style de jeu. Heureusement, le mode EO est là...



Sons – La B.O. et les bruitages des mandales sont très dynamiques !

18 **Durée de vie** – Grâce au Xbox Live qui permet des joutes via Internet, la durée de vie devient colossaaaaaaaaaale !



Plus – 44 combattants. Une réalisation en béton. Un mode Vs avec le Xbox Live.



Moins – Le pad Xbox d'origine mal adapté pour la baston. Le mode EO rend le jeu inintéressant.



Note d'intérêt

Plus loin...

La meilleure manette de Microsoft pour pouvoir jouer aux jeux de baston est celle qui se prénomme « Controller S ». Il s'agit du pad de la Xbox japonaise, doté d'une véritable croix de direction et d'une meilleure ergonomie grâce à une taille moins imposante. De plus, la configuration des boutons est semblable à celle d'une manette PS2 avec une disposition des touches en losange. La classe !

L'avis de Kendy

Ne croyez pas Greg, il vient de se prendre une rouste monumentale ! Les autres peuvent en témoigner ! Sinon, que dire à part que le soft est excellent sur Xbox avec son incontournable mode Vs via le Quaibe. On ne se plaindra au final que de la manette officielle Xbox, à la ramasse pour les titres de combat.

L'avis de Greg

Cela fait des années que j'humilie Kendy sur les jeux de combat en 2D, mais c'est toujours aussi amusant, même si pour le coup, la manette Xbox de base est pérave pour ce genre de jeux. L'option de friter des inconnus sur le Net est assez jouissive pour contourner cet obstacle, mais que ceux qui l'ont déjà sur DC ou PS2 la gardent.

Machine **Xbox** Genre **Rallye**



Rally Fusion Race of Champions

« Alors, vous avez réglé ces problèmes de places ? Non, non attends. En plus il se fout de ma gueule. Heeeeey ??? Les co y'm fé, y me fait les consignes... attends les consignes, j'lui ch... dessus ouais. » Je sais, ça n'a rien à voir avec le jeu, mais c'est bon de se le repasser de temps en temps !

Comme on pouvait s'en douter, Activision et Climax ne « ratent pas le coche ». Le moteur de Rally Fusion, initialement créé pour la PS2, sert également les intérêts de la Xbox, mais finalement plus ceux de la GameCube, la version prévue ayant été annulée récemment. « Why », me direz-vous ? Eh ben, comme d'hab' et comme dirait Guy Roux : « Faut pas gâcher ! » Si l'on peut se faire un peu plus de blé en développant un titre multi-plates-formes, pourquoi se gêner ? Et je vous le donne en mille, « fire in the hole », en parlant le Kendy : Rally Fusion : Race of Champions débarque sur Xbox pour ne pas léser les détenteurs de consoles moins présentes sur le marché. Enfin ça, c'est ma version perso, rien qu'à moi, officieuse. Pour le reste, vous l'aurez compris, ça reste une affaire de gros sous. Cela étant dit, je ne vois pas vraiment ce que je vais pouvoir vous raconter au sujet de ce titre, tant je vous en ai parlé ces derniers temps... On va quand même faire un essai sur les quelques lignes qu'il me reste. Je vais « tarrainiser ». Autrement dit, parler pour ne rien dire, juste histoire de faire de la pige. « Non, j'déconne, ah ah ah (© Elwood) » !



Lors de chaque accident, de nombreuses parties de la carrosserie voleront en éclats.



Un rendu de la glace qui n'est pas sans rappeler celui de Rallisport Challenge.



De l'arcade bornée

Pour tous ceux qui n'auraient pas suivi l'actualité et surtout le test (PS2) du mois dernier, Rally Fusion : Race of Champions se distingue des autres titres par son côté « je ne sais pas trop où j'me situe ». Malgré des environnements plutôt bien rendus mais très dépouillés, des décors variés (arctique, inca, urbain, désert, stade...) mais pas trop quand même, faut pas pousser, et des obstacles à l'inverse de l'omniprésence, ce titre arrive tout de même à trouver une ligne de conduite plaisante et des modes de jeu bien garnis. Challenges, courses de côtes, rallye, cross... Au total, 11 modes de jeu vous permettront de concourir contre de nombreux pilotes à l'I.A. avancée. Si la prise en main reste rapide, les modèles physiques sont très en deçà d'un titre comme Shox ou des meilleures simulations du moment. Ne vous attendez donc pas à de la simulation. Rally Fusion est un titre qui joue la carte de l'arcade à fond la caisse et ne se démarque de ses concurrents directs que grâce à sa Course des Champions. La seule épreuve qui a le mérite d'être réaliste mais qui ne saura vous tenir en haleine qu'à partir du moment où vous jouez en mode Multijoueur. Pour le reste, vous n'avez qu'à relire le test du mois dernier, à savoir : des annonces de virages trop tardives, un freinage peu efficace, des voitures qui flottent sur la piste et des commentaires énervants du copilote. Seule la gestion des dégâts reste relativement bien gérée. Autrement dit, c'est « kif-kif bourricot » avec la version PS2 et un simple portage qui ne mérite nullement une meilleure note qu'auparavant. P.-S. : Amateurs d'arcade, Shox ou Racing Evoluzione vous donneront de bien meilleures sensations.

Mister Brown

fiche technique

Éditeur	Activision
Développeur	Climax (G.-B.)
Genre	Rallye
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre d'environnements	9
Spécial	-
Existe sur	PS2

Notes

17 Technique
Quelques ralentissements et un peu de clipping. Une I.A. variable qui peut changer la configuration des courses.

15 Esthétique
Dépouillés mais relativement agréables, l'ensemble des environnements est assez bien rendu.

13 Animation
Un manque flagrant de sensations dû essentiellement à un manque de vitesse et de vues.

14 Maniabilité
Une prise en main rapide mais des caisses poussives ou à l'inverse trop légères dans la 1re classe. La suite est mieux.

11 Sons
Un copilote que l'on aimerait voir sur le bûcher. Des bruitages de moteur très moyens.

16 Durée de vie
Grâce aux nombreux modes de jeu et aux challenges, la durée de vie est conséquente.

Plus
Nombreux modes de jeu. La Course des Champions.



Moins
Les modèles physiques. Des environnements dépouillés.



Note d'intérêt

Plus loin...

Climax est à l'origine de « titres-fours » comme Mille Miglia, San Francisco Rush... Plus récemment, l'insignifiant ATV Quad Power Racing 2, de par sa réalisation, a eu bien du mal à séduire son public.

L'avis de Mister Brown

Malgré une prise en main rapide et des environnements respectables mais dépouillés, RF : RoC se destine à un public peu regardant sur la qualité finale. À prix égal, Shox ou Racing Evoluzione vous feront passer de bien meilleurs moments de conduite. Fans de simulation, passez votre route, comme dirait Maxime « Le Charcutier ».

L'avis de Trazom

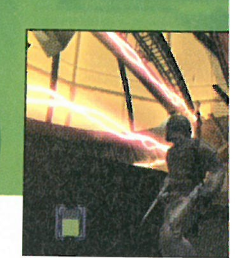
Oui, eh bien mesdames et mesdames, c'est comme le mois dernier sur PS2. La version est la même et demeure un bon défouloir de type arcadien pour joueurs qui se fichent de l'aspect simu d'un jeu de caisses. C'est propre et vraiment rapide, mais sur Xbox, il y a désormais Racing Evoluzione, bien plus profond, beau et intéressant.

Machine GameCube   Genre Action



Star Wars Bounty Hunter

My name is Fett, Jango Fett, and I am un chasseur de primes, un vrai dur à cuire qui dégaine son flingue pour tirer dans le tas et qui réfléchit a posteriori. J'ai déjà traîné ma carcasse de killer le mois dernier sur PS2, maintenant je m'attaque à la GameCube. Planquez vos grands-mères !



Notes

Technique 14
La GC délivre ce grain particulier aux effets lumineux, mais les baisses de frame-rate ralentissent souvent l'action.

Esthétique 16
Des niveaux et des persos fidèles à l'univers de Star Wars, toujours dans des teintes sombres.

Animation 13
Les phases de shoot et les multiples explosions saccadent pas mal. De jolies cinématiques.

Maniabilité 14
Prise en main aisée mais des problèmes pour sélectionner ses armes. Les mouvements de caméra peuvent gêner.

Sons 16
Une bande-son digne des meilleurs épisodes de la saga, avec des bruitages réalistes.

Durée de vie 14
Les missions s'enchaînent sans réel challenge, le shoot domine et on boucle l'aventure assez vite.

Plus +
L'univers Star Wars.
Un feu d'artifice de lasers.

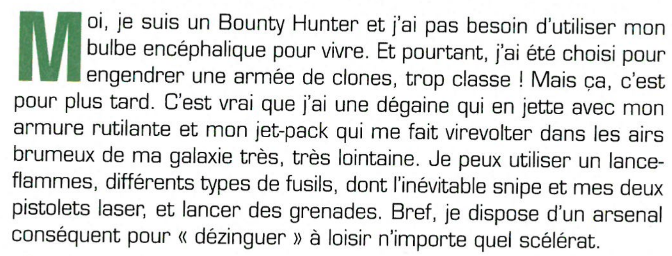
Moins –
Progression linéaire.
Missions répétitives.
Quelques ralentissements.

Note d'intérêt 6/10



Plus loin...

serait étonnant qu'aucune rsion Xbox ne sorte. Mais, cune annonce officielle n'en t état. Cependant, la Xbox cueillera bientôt Star Wars : ights of the Old Republic, ns lequel deux nouveaux di feront leur apparition.



Moi, je suis un Bounty Hunter et j'ai pas besoin d'utiliser mon bulbe encéphalique pour vivre. Et pourtant, j'ai été choisi pour engendrer une armée de clones, trop classe ! Mais ça, c'est pour plus tard. C'est vrai que j'ai une dégaine qui en jette avec mon armure rutilante et mon jet-pack qui me fait virevolter dans les airs brumeux de ma galaxie très, très lointaine. Je peux utiliser un lance-flammes, différents types de fusils, dont l'inévitable snipe et mes deux pistolets laser, et lancer des grenades. Bref, je dispose d'un arsenal conséquent pour « dézinguer » à loisir n'importe quel scélérat.

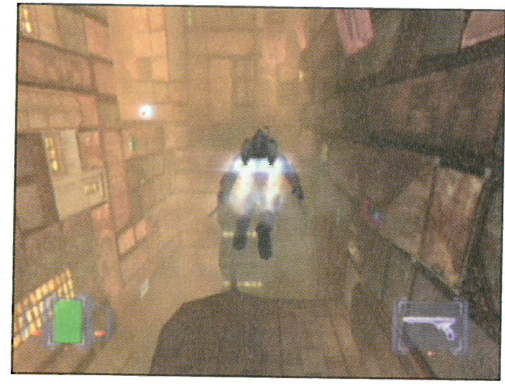
Un acier de qualité !

Mais à part shooter comme un dingue, il faut avouer que je ne fais pas grand-chose. Certes, j'ai quand même une vingtaine de missions à boucler pour vous faire découvrir mon histoire et mon style de vie atypique. Parce que je suis quelqu'un d'assez mystérieux, un mercenaire de l'espace ; c'est pourquoi mon parcours est jalonné de nombreuses cinématiques qui dévoilent peu à peu mon côté obscur, par exemple de quelle manière j'ai rencontré Zam Wesell, ma fidèle partenaire. Six chapitres et dix-huit missions sont nécessaires pour apprendre à me connaître, en arpentant l'univers si particulier de Star Wars. Il faut avouer que j'ai été plutôt gâté, les développeurs ont su exploiter mon personnage ; on ne peut pas en dire autant de tous les autres titres adaptés de la saga ! Je bénéficie d'un équipement digne d'un membre des Forces Spéciales. Je peux découper un grillage d'un coup de laser et je peux gravir les obstacles en utilisant mon jet-pack, mais ce dernier ne me propulse qu'un temps limité dans les airs. Les environnements visités sont vastes, et il est vrai que l'on peut vite s'y perdre. Mais on peut utiliser des raccourcis pour échapper à ses poursuivants, ou découvrir un monde parallèle dans lequel les truands côtoient les racailles de l'univers pour se livrer à des activités illégales. C'est pas le genre de trucs qui me hérisse le poil, c'est juste que moi aussi j'ai envie d'obtenir ma part du gâteau. J'assassine et j'enlève qui vous voulez contre monnaie sonnante et trébuchante. J'avoue parfois me lasser de toutes ces fusillades et mes fans passeront sans difficulté outre ces menus défauts qui jalonnent mon aventure : chutes de frame-rate lors d'intenses phases de shoot et d'explosions, cafouillage des caméras lorsque le nombre d'adversaires à l'écran devient trop important.



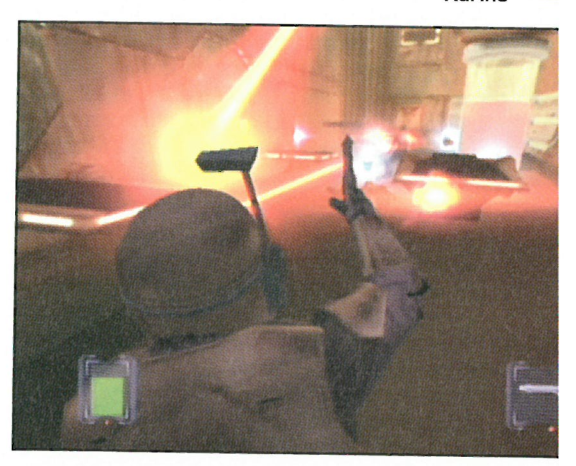


On peut toujours compter sur le lance-flammes pour éliminer le plus grand nombre d'assaillants.



Les autres joueurs passeront leur chemin, parce qu'il faut vraiment être un fan de Star Wars pour m'apprécier. Bon, c'est pas tout ça mais moi, j'ai encore du pain spiritique sur la planche, voyez-vous. Hasta la vista !

Karine



fiche technique

Éditeur	Ubi Soft
Développeur	LucasArts
Genre	Action
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de missions	18
Spécial	-
Existe sur	PlayStation 2

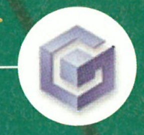
L'avis de Karine

Une version légèrement plus agréable que sur PS2. Le gameplay reste basique, pas vraiment subtil mais les environnements ont gagné en beauté. Les ralentissements plombent les combats sans pour autant leur ôter tout dynamisme. Un titre qui reste réservé aux fans de la saga.

L'avis de RaHaN

Pour les fans et eux seuls. Comme d'habitude, LucasArts essore sa licence jusqu'à la dernière goutte, mais pour une fois, heureusement, avec un peu plus d'efforts. Le jeu est correctement réalisé, les nerds prendront plaisir à manier Fett, mais l'intérêt de l'aventure est aussi limité que celui du gameplay.

Machine **GameCube** Genre **Action/Réflexion**



Super Monkey Ball 2

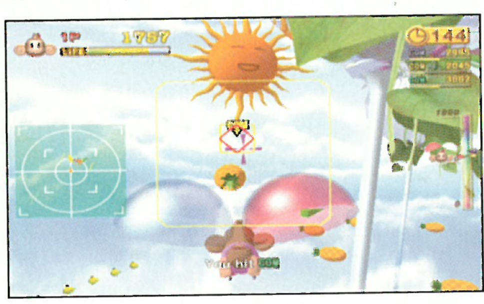
mega Joypad star

Vu le temps qu'il fait en ce moment sur presque tout l'Hexagone, rester cloîtré chez soi avec ses potes autour d'un bon petit jeu multijoueur semble une bonne option. Super Monkey Ball 2 saura-t-il remplir ce rôle solaire si incroyable et magique ? Allez, roule Raoul !

De toute évidence, Super Monkey Ball produit un effet étrange chez certaines personnes. Prenons Greg par exemple, après seulement quelques minutes de jeu, il commence à faire des bruits bizarres du genre « hin hin hin »... Je le regarde avec étonnement et il m'affirme que c'est le cri que poussent généralement les Japonaises en jouant à ce genre de titre qui propose des persos mignons (ou kawai en japonais si vous préférez). Et là, au risque de paraître réducteur, je me dis qu'il ne leur faut pas grand-chose... C'est vrai quoi, un singe enfermé dans une boule avec les fesses en forme de cœur, si ça suffit à les émouvoir, c'est qu'il ne leur faut vraiment pas grand-chose.

Mais c'est supeeeeeeeeeeeeer !

Histoire de lever tout de suite le doute, oui, le deuxième volet de Super Monkey Ball reste aussi efficace que son prédécesseur sorti au lancement de la console. Le principe reste le même, on joue uniquement (en tout cas dans le mode Story) avec la croix de direction afin de diriger le singe d'un point A à un point B dans chaque niveau. Bien sûr, entre les deux, il y a un bon nombre d'obstacles à franchir dans la pure tradition d'un Marble Madness.





Le jeu de tennis ressemble étrangement à Mario Tennis.

À mi-chemin entre le jeu d'adresse et le casse-tête, venir à bout des 150 nouveaux niveaux que propose le jeu est un véritable challenge qui reste jouissif (bien qu'à certains moments, on s'arrache les cheveux...). La scénarisation du mode Story, bien qu'elle ne serve que de prétexte pour enchaîner les niveaux et changer d'environnement, plaira aux plus jeunes grâce à son aspect graphique. En fin de compte, au chapitre des nouveautés, on ne remarque pas grand-chose à part des graphismes améliorés, mais surtout 6 nouveaux mini-jeux. En plus des anciennes épreuves telles que la course, le billard, le golf, le Monkey Target, le bowling et le combat, de nouvelles disciplines telles que le tennis (limite pompé sur Mario Tennis), le base-ball, le football, une course de bateau, un shoot à la Virtua Cop, ainsi qu'un dogfight délirant sont à débloquer. Si en solo, le titre est assez fun, c'est surtout en multi qu'il est le plus intéressant. Tous les mini-jeux sont jouables à 4, et comme dans un Mario Party, on prend un plaisir fou en jouant à toutes ces petites merveilles. Comme son prédécesseur, Super Monkey Ball 2 est le genre de titre qui permet de passer une bonne soirée entre potes autour d'une pizza bien grasse. La seule chose que l'on peut réellement lui reprocher, c'est l'absence d'option de recadrage de la caméra, ce qui, à certains moments, peut provoquer des crises de nerfs quand on est obligé d'avancer à l'aveugle.

Angel

Pour passer ce tableau, un bon timing est indispensable.





fiche technique

Éditeur	Sega/Infogrames
Développeur	Amusement Vision
Genre	Action/Réflexion
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de nouveaux niveaux	150
Spécial	R.A.S.
Existe sur	Rien d'autre

Notes


16 Technique
Bien que cela ne soit qu'un « simple » casse-tête, le niveau graphique du titre est étonnamment bon.


15 Esthétique
Selon Greg, les singes kawai rendent les Japonaises folles et c'est vrai que leur design mignon a tout pour plaire.


16 Animation
Tout bouge très bien. Le frame-rate est constant, quel que soit le nombre de polygones à l'écran.


17 Maniabilité
La jouabilité à zéro bouton pour le mode Story est parfaitement réussie. Mais impossible de recadrer la caméra.


13 Sons
Mouais bon, y a pas grand-chose à dire. Un singe qui crie, ce n'est pas le Pérou, c'est juste le Portugal.


16 Durée de vie
Seul, le titre peut rapidement s'essouffler, mais à plusieurs, c'est la « total éclatch' » pendant longtemps.


Plus
Simplissime à jouer. Délirant à plusieurs. Des tonnes de niveaux.


Moins
Pas de recadrage. Des musiques minimalistes.


8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Le Net est extraordinaire. En allant à cette adresse, www.amusementvision.com/ja/products/smb2/flashgame, vous pouvez jouer gratuitement à certains modes de Super Monkey Ball 2.

L'avis d'Angel

Grâce à son design sympatoche et ses mini-jeux aussi simples à jouer que drôles, les adeptes du multijoueur trouveront en ce Monkey Ball 2 une excellente raison de faire venir tous leurs potes à la maison. En plus, le titre est parfaitement adapté aux deux sexes... Et là tout est dit !

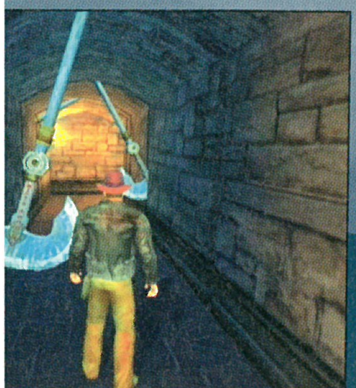
L'avis de Greg

Encore plus fou, plus complet et plus riche, ce Super Monkey Ball 2 est définitivement culte ! Seul ou à plusieurs, SMB2 est l'un des meilleurs achats à envisager sur GameCube ce mois-ci ! Un must, une tuerie qui achèvera de convaincre votre copine que les jeux vidéo, c'est aussi mignon, simple et « addictif ».

Machine Xbox

Genre Action/Aventure





Indiana Jones
et le Tombeau de l'Empereur

Ça faisait longtemps qu'on n'avait pas eu un Indiana Jones sur console. Indy est de retour, mais je pense qu'il aurait mieux fait de rester chez lui pépère, en compagnie d'Ally McBeal...

Notes

Technique 15
Les caméras ne sont pas top, la modélisation des lieux souvent très carrée. Bref, c'est moyen.

Esthétique 15
Les décors sont effectivement complètement différents. Dans l'ensemble, on jongle entre le beau et le laid.

Animation 16
Une fois de plus, c'est bof bof. Ce n'est pas super détaillé et le frame-rate pique quelques fois du nez.

Maniabilité 16
Les commandes sont simples mais la préparation des divers sauts peut s'avérer périlleuse.

Sons 16
Le doubleur officiel d'H. Ford « sera » de la partie, et les musiques d'ambiance sont fidèles à l'esprit des films.

Durée de vie 16
Le jeu est long et le manque de sauvegardes manuelles rallonge encore plus (artificiellement) sa durée de vie.

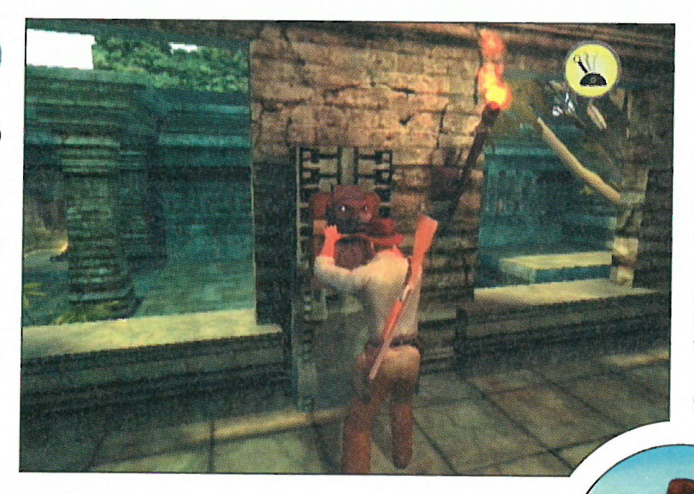
Plus +
La grandeur des niveaux. Harisson Ford. Hum hum...

Moins –
Monotone et répétitif. Des combats inintéressants. Pas toujours maniable.

Note d'intérêt 5/10



Plus loin...
tournage du 4e volet des entures d'Indy ne devrait pas rder à démarrer. Toujours ns le rôle vedette, on retrou- un Harrison Ford qui a repris muscu juste pour le film ainsi e Sean Connery dans le rôle père.



Pour ce nouveau volet des aventures ludo-numériques d'Indiana Jones, LucasArts, par l'intermédiaire des développeurs de The Collective, a opté pour un Tomb Raider-like, histoire de remettre les pendules à l'heure et montrer qui est le patron en termes d'archéologie. Les ficelles étant quasiment les mêmes que dans tous les Lara Croft qui sont sortis, on se retrouve dans des niveaux où l'on doit enchaîner les sauts, s'accrocher aux plates-formes et activer des interrupteurs qui ouvrent l'accès à... d'autres interrupteurs. La suite, vous la connaissez, on rencontre de temps en temps des ennemis qu'il faut latter. En termes de mouvements, dites-vous que l'on a droit à la même palette que Lara, avec en plus la possibilité d'utiliser le fouet pour s'accrocher à certains endroits ainsi que se coller aux murs pour passer par les rebords. À part ça, Indy se bat à mains nues mais peut aussi se servir d'armes à feu ramassées sur les ennemis ainsi que divers éléments du décor comme des chaises ou des bouteilles.

Kalimaaah, Choukdidééé !!!

Qui dit The Collective, dit Buffy. Du coup, c'est le même moteur 3D qui est utilisé pour ce titre. Vive le recyclage ! Les environnements (10 au total qui permettent de visiter différentes zones du globe comme la Chine, Istanbul ou Prague) sont vraiment grands et bien construits. En revanche, techniquement, on est très en dessous de ce que l'on peut espérer voir sur cette machine. Vraiment médiocres graphiquement (à part la modélisation d'Harrison Ford qui, elle, est réussie), les textures des décors et des adversaires sont très inférieures à ce que l'on a pu voir dernièrement. Les animations ne sont pas géniales non plus et la maniabilité est, selon les situations, très déficiente (notamment pour les sauts qui demandent de la précision... arg !). Mais finalement, ce n'est pas sa qualité technique qui le coule, mais surtout son gameplay en général. Il faut avouer que passer son temps à chercher des interrupteurs en sautant de plate-forme en plate-forme, ça marchait à l'époque de Tomb Raider, mais maintenant, c'est has been. Même Core Design l'a compris, puisqu'a priori, le prochain Tomb Raider devrait sortir de ce moule. Alors, si les premières heures de jeu sont marrantes, on se lasse vite du gameplay. On aurait aimé un peu plus d'imagination et de variété dans les diverses phases de jeu, comme de l'infiltration avec des silent-kills et des énigmes un peu plus consistantes, mais rien de tout ça, niet ! Que du déjà-vu ! Quant aux combats, on reproduit les mêmes combos à l'infini pendant l'intégralité de l'aventure (au scénario honteusement plat d'ailleurs). De plus, comme pour Buffy, les sauvegardes ne s'effectuent qu'entre chaque chargement. Recommencer dix fois le même niveau est donc fréquent, ce qui vous causera moult crises de nerfs. Bref, bien que la durée de vie semble bonne, le classicisme de ce titre, mélangé aux faiblesses de gameplay et à sa réalisation bancale, en font un jeu à réserver aux fans de l'archéologue à grande gueule.

Angel



Pour retrouver son énergie, il faut remplir sa gourde... Logique non ?

fiche technique

Éditeur	LucasArts
Développeur	The Collective
Genre	Action/Aventure
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre d'environnements	10
Spécial	R.A.S.
Existe sur	PC et PS2 prochainement

L'avis d'Angel

Ce nouveau volet d'Indy est une super déception. Non seulement il n'apporte absolument rien au genre et n'offre que du déjà-vu, mais en plus, la réalisation laisse à désirer. Si l'on ajoute à cela une maniabilité qui ne vient pas améliorer les choses, vous obtenez un titre à peine moyen qui satisfera difficilement le public qu'il vise.

L'avis de Gollum

Vrai fan de l'ambiance Indy, j'attendais réellement ce Tombeau de l'Empereur. Autant l'avouer, la déception est bien présente (prise en main rigide, classicisme effarant), même si un je-ne-sais-quoi m'attire tout de même... les clins d'œil à la saga peut-être. Le profil parfait du jeu d'occase : sympatoche mais plus qu'oubliable.

Toutes les sorties européennes

Eh oui, mon p'tit viou ! Ce mois-ci, c'est super la fête à Joypad ! On a testé pour vous, oui, rien que pour vous, deux dizaines de titres tous plus éclectiques les uns que les autres. La rubrique Zappings est pleine comme un œuf, et chacun y trouvera assurément son compte. Si rien ne vient titiller vos papilles ludo-numériques, au moins, informez-vous de ce qu'il ne faut pas acheter. La prudence est mère de toutes les sûretés, comme on dit ! Et ça, aucun autre magazine sur le marché ne pourra en dire autant ! Ah, c'est bon de se jeter des fleurs de temps en temps…

Legacy of Kain Blood Omen 2

Blood Omen 2 arrive ENFIN sur GameCube. Depuis le temps que j'avais oubli… euh, que j'attendais ce titre ! Stricte adaptation des versions précédentes (Xbox et PS2), il n'offre rien de plus, rien de mieux. On se retrouve donc avec un jeu qui met en scène les aventures de Kain, sans le génie scénaristique d'un Soul Reaver ni son gameplay original. Bref, rien de très excitant malgré quelques efforts de design. Seuls les fans de l'univers de Nosgoth pourront y trouver un réel plaisir, les autres s'apercevront bien vite que la période curieusement longue qui sépare cette adaptation des versions précédentes n'a pas particulièrement joué en sa faveur. Le titre de Crystal Dynamics fait aujourd'hui figure de petit jeu très moyen dont la réalisation atteint tout juste le correct…

RaHaN





5 — *Éditeur : Eidos* — *Machine : GameCube*

Dr Muto









Dr Muto est un savant fou qui a désintégré sa propre planète. Il lui faut maintenant récupérer différents éléments pour la recréer. Dr Muto aurait pu être un jeu de plateforme sympa puisqu'il évite la monotonie liée au genre grâce à son univers futuriste décalé et l'utilisation saugrenue d'objets et héros qui changent d'apparence. Mais les problèmes liés à la réalisation sont trop gênants pour apprécier le titre à sa juste valeur, avec des caméras aléatoires qui peinent à se focaliser sur l'action et des temps de chargement à rallonge. C'est regrettable parce que le jeu de Midway proposait une ambiance décalée et une progression active, pas trop linéaire, avec des graphismes agréables proches de ceux des Looney Tunes.



Karine



4 — *Éditeur : Midway Games* — *Machines : PS2, Xbox, GC*

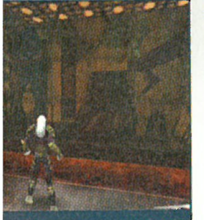
Defender



Defender est un jeu de tir à la Colony Wars qui vous permet de piloter deux vaisseaux au choix. Dans chaque niveau, vous devez remplir des objectifs comme récupérer des soldats, détruire des éléments stratégiques ou hélitreuiller des véhicules terrestres. Le titre est très maniable et dispose d'idées amusantes comme la téléportation aléatoire pour éviter les salves enne-



Defender



Legacy of Kain Blood Omen 2

mies. Graphiquement, Defender ne s'en tire pas trop mal non plus, avec des couleurs très lumineuses et une animation qui reste bien fluide malgré le nombre important de vaisseaux à l'écran. On ne déplorera qu'un principe peu novateur et une action assez linéaire. Mais bon, vous me direz, c'est le genre qui veut ça...

Kendy





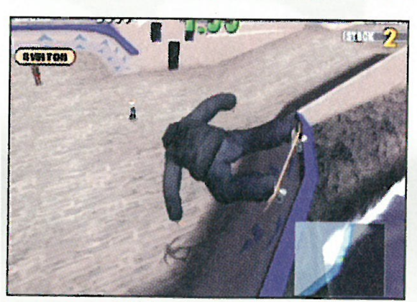
6 — ***Éditeur : Midway*** — ***Machine : PlayStation 2***

Evolution Skateboarding

Je pense qu'après le quatrième volet de Tony Hawk, il fallait être sévèrement burné pour oser sortir un titre de skate. Konami tente tout de même sa chance avec ES. Bien loin d'offrir un gameplay digne du must de la catégorie, l'ensemble des tricks sortent difficilement et les sensations manquent à l'appel. Bien que de nombreux modes et d'innombrables challenges soient au programme, ce titre souffre techniquement : animations trop raides, environnements qui aliasent et un intérêt vraiment limité. Décidément, Konami ne parvient pas à s'illustrer dans le genre, d'autant qu' Evolution Snowboarding, en test le mois prochain (faute d'avoir reçu une version test à temps) s'avère pour l'instant tout aussi mal réalisé.

Mister Brown







Fireblade

Prendre place dans une unité d'élite pour lutter contre les terroristes : voilà ce que propose Fireblade. Déjà disponible sur PS2, ce titre nous met aux commandes d'hélicoptères de combat pour boucler 18 missions où il est principalement question de faire joujou avec un arsenal conséquent et de mettre en place des stratégies d'un niveau au ras des pâquerettes. Orienté arcade, Fireblade utilise les technologies militaires comme la vision thermique pour repérer des terroristes pas vraiment futés. Un jeu pas finaud qui ne s'adresse pas aux objecteurs de conscience, et qui sort au moment où notre monde est prêt à basculer dans le chaos. Troufion, il est temps de prendre tes responsabilités, sauve qui peut !

Karine





4 — ***Éditeur : Midway*** — ***Machine : Xbox***

Fisherman's Challenge

Konami nous a encore pondu une véritable simulation de pêche qui fera vibrer tous les accros de ce sport. Néanmoins, il faut remarquer que le niveau de difficulté est uuuuultra-élevé ! Attraper de la poiscaille vous demandera une patience inouïe et une science très pointue de cette discipline. Incroyablement complet, le titre gère le mois, l'heure, les saisons, et adapte le comportement des poissons en fonction. Même la température de l'eau a son importance ! Bien évidemment, il existe aussi une tonne de leurres différents à choisir selon les environnements et le type de poisson que l'on veut appâter. En gros, c'est le Winning Eleven de la pêche, mais en dix fois plus dur !

Angel





6 — ***Éditeur : Konami*** — ***Machine : PlayStation 2***

Ghost Recon

Les SWAT de Ghost Recon avaient déjà pris d'assaut la PS2 et la Xbox avant d'investir la GC. On retrouve donc une version très similaire, avec toujours une campagne supplémentaire en guise de cadeau : le fameux add-on Desert Siege. Le soft vous invite toujours à diriger deux équipes des Forces Spéciales dans des opérations de sauvetage, d'assaut, de démolition, ou encore de reconnaissance. L'interface n'a pas changé et présente toujours un système aussi efficace, avec un menu de commandement et une touche d'ordre de déplacements. On ne se plaindra que d'un niveau de difficulté trop facile et de quelques bugs d'I.A. Un bon ch'tit jeu d'action/tactique en attendant le sublime Splinter Cell.

Kendy



6 — ***Éditeur : Ubi Soft*** — ***Machine : GameCube***

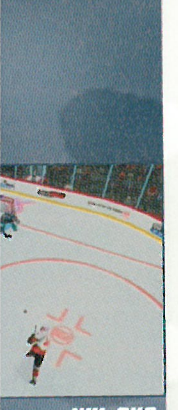
Evolution Skateboarding



Fisherman's Challe



Ghost Recon

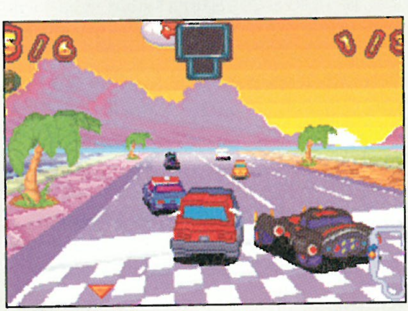


NHL 2K3

Inspector Gadget Racing

L'inspecteur Gadget, ses amis et ses ennemis se rassemblent le temps d'une course de véhicules sur GBA. Le soft dispose de 12 circuits et reprend allégrement le concept de Mario Kart. À savoir des options bonus que vous pouvez ramasser pour les utiliser sur vos adversaires (missiles, goudron...) et une réalisation qui fait appel à l'increvable Mode 7. Si la production est plutôt bien fichue, avec des graphismes colorés qui font très « dessin animé », en revanche, on sera déçu de l'absence de sensation de vitesse. Le scrolling est vraiment très lent ! De plus, la tenue de route des divers véhicules (bagnoles, avions...) présente trop d'inertie et rend la prise en main assez ardue. Bref, continuez plutôt à vous éclater sur l'excellent Mario Kart.

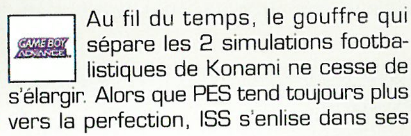
Kendy





5 — Éditeur : LSP
Machine : Game Boy Advance

ISS Advance



Au fil du temps, le gouffre qui sépare les 2 simulations footbalistiques de Konami ne cesse de s'élargir. Alors que PES tend toujours plus vers la perfection, ISS s'enlise dans ses tendances « arcadiennes ». En dépit d'une réalisation (notamment sonore) tout à fait acceptable et d'un florilège de modes assez complets, ce nouvel opus souffre d'une jouabilité très moyenne (en particulier la sélection automatique du joueur) et d'une I.A. par moments inférieure à celle d'un grille-pain ou d'un Kendy fatigué. On peut saluer l'effort visant à limiter le syndrome de la balle qui colle au pied. Malheureusement, cette tentative d'hybridation entre l'esprit arcade original et la simulation apparaît au final assez brouillonne, à l'image de l'ensemble du jeu d'ailleurs...

Yann







5 — Éditeur : Konami
Machine : Game Boy Advance

MicroMachines





Qu'il est loin le temps où on s'éclatait avec les MicroMachines sur PSone... Avec cette nouvelle version, on est vraiment loin de retrouver le même niveau de fun. Les courses sont molles, les items beaucoup plus rares et surtout moins intéressants. Même en multi, cela reste marrant, mais on ne retrouve pas les sensations du précédent volet. En fait, il semble évident que les développeurs ont fait un titre grand public dans lequel on roule assez pépère (et donc on s'ennuie...). Du coup, mon conseil est le suivant : allez dans une boutique d'occase et achetez le premier volet sur PSone pour une bouchée de biscottes, ce sera nettement plus intéressant

Angel



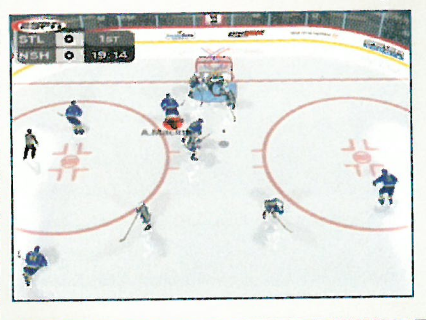
6 — Éditeur : Atari/ Infogrames
Machine : GameCube

NHL 2K3



Aucun des NHL2K made in Sega ne nous a jamais convaincus, cette édition 2003 n'y arrivera pas non plus. Plus axé simulation que les titres d'Electronic Arts, ce volet offre pourtant un gameplay pas très folichon. Le seul schéma vraiment viable pour scorer semble être l'enchaînement passe et reprise dans la foulée. Alors que, a contrario, les adversaires plantent des buts de toutes les manières possibles et imaginables. Les matchs sont mous et manquent cruellement d'intensité, ce qui est une tare énorme vu la discipline. Techniquement, les versions Xbox et PS2 se valent et offrent des graphismes moyens. De plus, les stats sont super complètes. À réserver aux fans quoi, comme d'hab'.

Angel



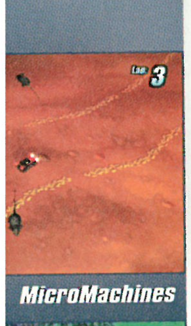


6 — Éditeur : Infogrames
Machines : PS2 et Xbox

Pac-Man World 2

Pac-Man World célébrait le 20e anniversaire de la boule jaune sur PSone. Pour ceux qui auraient manqué cette fabuleuse célébration, une





MicroMachines

Pac-Man World 2



séance de rattrapage vous est offerte sur PS2 et en 3D, dans une aventure qui mixe les précédents épisodes. Pac-Man, tout comme Sonic, a donné à la plate-forme ses lettres de noblesse mais n'est pas encore à ranger avec les titres « has been ». Action, bonus, mini-jeux mettant en scène toutes les versions arcade de la boule jaune, affrontements contre des boss, mouvements aérodynamiques, graphismes colorés et enfantins, difficulté progressive font de ce nouvel épisode de Pac-Man un titre pas vraiment indispensable mais plaisant, qui devrait satisfaire les amateurs du genre. Un 3e opus n'est cependant pas nécessaire !

Karine


4 Éditeur : Namco
Machine : PlayStation 2

The Revenge of Shinobi





The Revenge of Shinobi vient de remporter la palme du jeu d'action/plate-forme le plus pourri de la GBA ! Le légendaire ninja est raide comme un piquet et jouit d'une prise en main exécrable. En effet, pour emprunter une pente ou descendre des escaliers, il faudra se placer au millimètre près dans le décor et effectuer haut ou bas à la croix de direction. De plus, l'action demeure répétitive à souhait et procure « zéro » plaisir de jeu. Pour couronner le tout, graphiquement, c'est au-dessous de tout, avec de la bouillie de pixels et des teintes limitées. N'insistons pas plus, The Revenge of Shinobi a tout de la mascarade vidéoludique. Il ne restera plus que sa bande sonore, digne de figurer parmi les meilleures compilations de musiques de resto chinois.

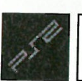
Kendy

1 Éditeur : THQ
Machine : Game Boy Advance

Savage Skies







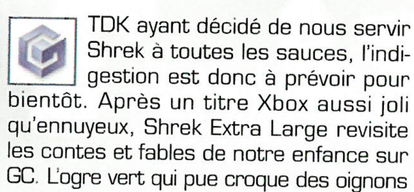


Savage Skies est une sorte de sous-Panzer Dragoon avec Ozzy Osbourne, qui vous propose des missions à dos d'animaux mythiques ailés. Elles font penser à celles d'un certain Colony Wars, la classe en moins. Il s'agira d'escorter des vaisseaux, repérer des cibles ou encore détruire des objectifs... Bref, du déjà-vu ! La qualité de la réalisation demeure assez moyenne et le background très kitsch. Le mélange technologie/heroic-fantasy est d'un goût fort douteux, d'autant plus que la bande-son Métal ne colle absolument pas avec l'action. Même ses 3 campagnes solo ne réussiront pas à vous tenir en haleine, tant il ne s'y dégage aucun plaisir de jeu. Allez Ozzy, croque une chauve-souris et ça ira mieux !

Kendy

4 Éditeur : Big Ben Interactive
Machines : PS2 et Xbox

Shrek Extra Large



TDK ayant décidé de nous servir Shrek à toutes les sauces, l'indigestion est donc à prévoir pour bientôt. Après un titre Xbox aussi joli qu'ennuyeux, Shrek Extra Large revisite les contes et fables de notre enfance sur GC. L'ogre vert qui pue croque des oignons et des piments pour lâcher de puissantes et odorantes flatulences. Un monde empreint de finesse qui aurait pu être drôle si Shrek n'était pas aussi difficile à diriger. On s'arrache les cheveux pour éviter de le faire glisser sur les obstacles et le guider au bon endroit ! Les environnements sont plutôt réussis, bien que vides. Le 12e titre tiré de cette licence devrait être une réussite. En attendant, on souffre en silence.





Karine

3 Éditeur : TDK Mediactive
Machine : GameCube

Star Wars The Clone Wars

Ce nouveau volet de Star Wars se veut un hommage à l'Episode II de la dernière trilogie. Les 16 niveaux répartis sur plusieurs planètes donneront lieu à de nombreux combats terrestres et aériens. Les explosions vont



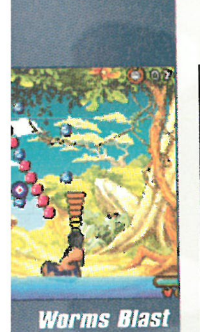



Star Wars The Clone Wars


The Revenge of Shinobi

Savage Skies





Worms Blast



Taxi 3

Wild Arms 3

donc être légion dans la galaxie, aux commandes d'engins plus ou moins rapides et puissants. Malheureusement, à cause d'une réalisation bien « cheap », d'un gameplay pas vraiment adapté à l'ensemble des véhicules et de missions terrestres totalement ratées, ce titre ne fait pas honneur au long métrage du maître. Ne vous attendez donc pas à un substitut de Rogue Leader. Alors si c'est ça ce que l'on appelle le clonage, eh ben c'est mal barré !

Mister Brown



4 — Éditeur : LucasArts — Machine : PlayStation 2

Taxi 3





Le film *Taxi 3* est une véritable daube formatée pour un public de bourrins ! Heureusement, le jeu n'empruntera pas cette voie grâce à sa réalisation étonnante qui utilise de la véritable 3D polygonée ! Du coup, on obtient des sensations de pilotage fort sympathiques ainsi qu'un rendu esthétique plus attrayant malgré la présence de quelques petits bugs (un véhicule derrière un mur reste au premier plan !). Les parties consistent à effectuer des parcours en atteignant divers points de la ville (fleuriste, aéroport...) tout en gérant son niveau d'essence. En guise de récompense, vous aurez le plaisir de « tuner » votre bagnole comme un beauf. Hélas, les environnements ne sont pas nombreux et les challenges assez répétitifs dans l'ensemble.

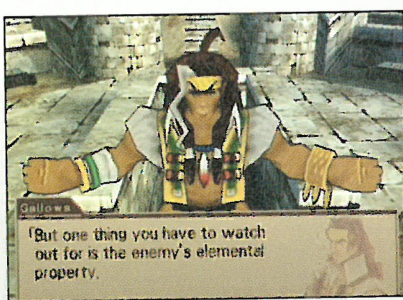
Kendy

6 — Éditeur : Ubi Soft — Machine : Game Boy Advance

Wild Arms 3

Dans la droite lignée des épisodes précédents, Wild Arms 3 nous propose des graphismes soignés, avec un effet « fusain » original et réussi, ainsi que des musiques « sifflotantes » typiques de la série. Le jeu met en scène





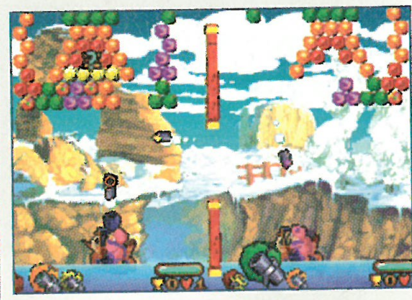
quatre personnages, dont les destins se croisent et ne font plus qu'un. Le prologue du jeu est super long : quatre mini-scénarios vous présentent individuellement tout ce beau monde puis les réunissent (enfin) pour l'aventure principale. Bien réalisé sans être subjuguant, intéressant sans que cela confine au génie, Wild Arms 3 est un bon RPG, certes, mais qui ne fera vibrer que les amoureux du genre. Il se révèle en tout cas relativement simple d'accès et pas trop difficile. Notez que le jeu est en anglais !

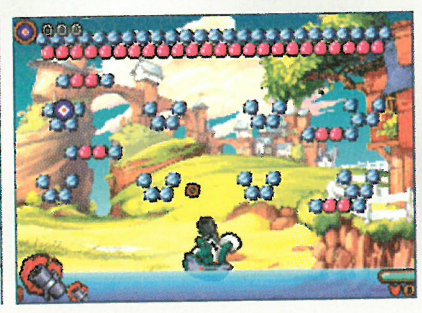
Chris

7 — Éditeur : Sony C.E. — Machine : PlayStation 2

Worms Blast

Les stupides vers de terre de Worms reviennent dans un soft de réflexion qui s'inspire du concept de Bust-A-Move, en y ajoutant en sus un challenge de tirs de précision. En effet, il s'agira de shooter des blocs de couleur en utilisant des munitions de la même





teinte. Le système de propulsion de votre arme reprend le principe de celui du bazooka de l'excellent Worms World Party, avec une jauge de puissance à maîtriser. Le jeu est très beau pour un titre de réflexion et les modes sont variés (énigme, combat, défi...). Bref, on se prend vite au jeu et c'est un véritable plaisir cognitif que d'enchaîner les nombreux tableaux ou se fritter intellectuellement contre des potes via le câble Link. Comme dirait Salman R. : les vers, c'est satanique !

Kendy

8 — Éditeur : Ubi Soft — Machine : Game Boy Advance

Sword of the Samurai



Développé par Light Weight, créateur de Bushido Blade et Kengo, ce titre reprend l'univers de l'art ancestral nippon. Après avoir créé votre « petit scarabée », vous devrez être à même de lui apprendre pas à pas toutes les techniques (attaques et défenses) du bushido. Pour ce faire, dojos et tournois lui permettront d'affronter de nombreux opposants. Mais l'apprentissage promet d'être long. Que les fans de baston immédiate déposent tout de suite les armes. SOTS est un jeu de longue haleine qui ne conviendra qu'aux amateurs du genre, et patients de surcroît. Avec des animations bien réalisées mais des environnements dépouillés et aliasés, ce titre reste dans la lignée de ses prédécesseurs, qu'il ne faut pas confondre avec le très moyen The Way of Samurai.

Mister Brown



7 — Éditeur : Ubi Soft — Machine : PlayStation 2

Les jeux PC

par RaHaN

Du 100 % Stratégie Temps Réel. Une fois de plus, ben oui. L'un est plutôt original, c'est Impossible Creatures ; l'autre, magnifique graphiquement, sur configs de bourgeois, c'est Command & Conquer : Generals. Bon, c'est promis, le mois prochain, je vous mets un petit First Person Shooter pour changer...

TÉLEX

Myst online ?

Les fans des livres-monde seront ravis d'apprendre que URU : The Online Ages Beyond Myst va bientôt entrer en bêta-test. Cyan, les développeurs, n'ont toujours pas dévoilé le principe de ce jeu massivement multijoueur... mais ce sera bientôt fait. C'est Ubi Soft qui édite, et pour s'inscrire, direction http://ubu.ubi.com.

HL l'immortel

Au fait, les gars, Half-Life n'est toujours pas mort. Dingue, non ? En effet, son respirateur artificiel Counter-Strike continue sa route avec la version 1.6 qui a débarqué il y a peu. D'ailleurs, TF1 en parle tellement bien, dans cette grande émission qu'est Sept-À-Huit et ses reportages putrides, titrés « vidéodrogue », que l'on devrait les attaquer en justice pour diffamation (enfin Cédric, le « sujet » du reportage, qui s'est bien fait avoir au montage, comme il en témoignait sur ntg-radio).

Les jeux PC du mois

COMMAND & CONQUER : GENERALS
Arrivée de mauvais aloi

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS • GENRE : STRATÉGIE TEMPS RÉEL • PRIX APPROXIMATIF : ENVIRON 52 €

Ce nouveau et très attendu volet de la saga C&C arrive on ne peut plus mal. Et ce à tout point de vue. Après Warcraft III, Age of Mythology, ou Impossible Creatures, difficile de se faire une place dans le secteur surencombré du STR. Mais c'est surtout vis-à-vis de l'actualité mondiale que le jeu fait désordre. En effet, il conte, en 3 campagnes, l'histoire d'un monde moderne dans lequel les Américains partent en guerre contre les sbires d'une puissante organisation terroriste, prêts à libérer... Bagdad. Si le 3e camp, la Chine communiste, offre une campagne (la première) à l'ironie très savoureuse comme nous avaient habitués les volets précédents, le ton change radicalement avec la campagne du GLA (l'organisation terroriste), basée sur la haine pure. La dernière, aux commandes des Américains libérateurs, se passe également du second degré qui ferait pourtant passer la pilule de leur démagogie puante. Ceci étant dit, toutes considérations politiques mises à part, C&C Generals reste un bon STR, aux unités originales et à la réalisation grandiloquente (d'ailleurs, en dessous du 1800XP + GF4, oubliez). Des tas de bonnes idées permettent à Westwood de rafraîchir juste ce qu'il faut la formule, qui, elle, reste pourtant désespérément la même qu'aux origines. Mais ça marche, et surtout, ça se laisse jouer en solo avec plaisir, pourvu qu'on comprenne que les malheureuses coïncidences de l'actualité avec ce scénario vieux de 2 ans et demi n'étaient peut-être pas voulues.







Tous ces petits bonshommes sont merveilleusement animés, et lorsqu'ils meurent, ils se désarticulent comme les personnages de Hitman 2.



Le GLA contraste avec la technologie des USA. Mais ses troupes kamikazes et ses armes bactériologiques font pourtant largement le poids !



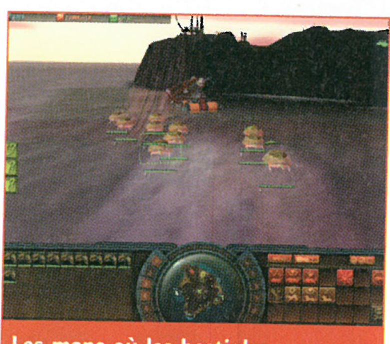
Les Chinois sont les spécialistes du missile nucléaire. Leurs centrales, elles, peuvent être poussées au-delà du max, à leurs risques et périls !

IMPOSSIBLE CREATURES

Manipulations génétiques improbables

Éditeur : Microsoft • Genre : Stratégie Temps Réel • Prix approximatif : environ 52 €

Anciennement appelé Sigma, Impossible Creatures n'est autre que le nouveau titre des concepteurs de l'excellent HomeWorld. Changement radical d'univers pour ce nouveau titre, puisque c'est désormais dans une ambiance légèrement délirante sur fond d'années 50 uchroniques que se déroule le jeu. Si l'essentiel du principe reste fidèle aux canons du genre, la trouvaille de taille réside dans la gestion des unités. En effet, il s'agit ici de mêler des animaux entre eux afin de créer son armée à l'avance. Les possibilités sont titanesques, puisque ce ne sont pas moins de 50 bestioles dont on pourra emprunter les caractéristiques par couple. Un gorille et un aigle, par exemple, pourront donner une unité volante capable de bombarder l'adversaire avec des cailloux, ou encore une unité terrestre dotée d'un redoutable bec et d'une vision perçante. L'intérêt, s'il apparaît légèrement faible en solo, sera en revanche très élevé en réseau. Car l'essentiel du contenu stratégique d'Impossible Creatures réside dans la préparation de son armée, dont dépendra directement le déroulement de la bataille.



Les maps où les bestioles amphibies sont trop rares.

Une sorte d'alliance parfaite entre les STR et Magic the Gathering, puisque la conception d'une armée ressemble à s'y méprendre à celle d'un « deck » de ce célèbre jeu de cartes à collectionner. Les habitués de Warcraft III et consorts auront d'ailleurs du mal à s'y retrouver, tant il est impossible de connaître toutes les unités auxquelles on est susceptible d'être confronté. Dès lors, le choix d'une optique (armée polyvalente, basée sur la furtivité, l'aérien ou encore les créatures rapides, et peu chères par exemple) apparaît décisif, autant que l'issue d'une partie imprévisible. Un gameplay frais, mais un tantinet bourrin tout de même, pour un titre à la réalisation très correcte. Original, et ce n'est pas peu dire vu le genre !



Mes terribles « babouilles » (babouin/gorille) massacrent un atelier ennemi en lui balançant des caillasses.







Les habituels péons ramasseront du charbon, tandis que l'électricité, seconde ressource du jeu, sera produite par des bâtiments adéquats.

TÉLEX

Adieu vie sociale

L'extension de Warcraft III, Frozen Throne, a enfin été révélée. Massive, elle inclura de nouveaux héros, de nouvelles unités, mais aussi la possibilité pour les joueurs de construire leurs propres boutiques à items, des héros mercenaires, et de nouvelles options et modes de jeu. Bref, un add-on surpuissant qui s'annonce riche.

L'après Fallout

Si on ne sait toujours rien du prochain Fallout, pourtant en développement, sachez que Troika Games, à qui l'on doit aussi Arcanum, a annoncé son prochain titre : Temple of Elemental Evil. Basé sur la 3e édition d'AD&D (c'est une nouveauté), il conservera tout de même le combat au tour par tour qui était si bien dans Fallout.



Le concept de l'hybridation ludo-numérique

C'est du côté de l'import que nous trouverons l'accessoire le plus original du mois : une manette-écran ! Cette brillante idée a été développée par la société américaine Hip Gear qui la décline sur les trois consoles... Pour le reste, on reste dans le classique, avec néanmoins une manette-volant (licenciée Lotus) de Gamester plutôt correcte. Les hybrides, c'est l'avenir !



Mini-Woofer de Gamester

Ce « Mini-Woofer » est un accessoire permettant de profiter, en théorie, d'un son de meilleure qualité que celui reproduit par le haut-parleur intégré de la Game Boy Advance. Il utilise une technologie mise au point par la société NXT, qui permet de réaliser des haut-parleurs ultra-plats. Du coup, le Mini-Woofer se présente comme un capot rabattable, allié à une coque englobant la GBA et proposant une prise en main améliorée. L'ergonomie du bidule est plutôt bonne et le système très simple, puisque seul un mini-jack suffit à relier le Mini-Woofer à la sortie casque de la console pour que l'ensemble fonctionne. Il nécessite 2 piles AA supplémentaires pour fonctionner, dont le montage est assez fastidieux puisqu'il faudra dévisser deux panneaux pour les insérer dans l'accessoire. Gamester aurait sans doute pu trouver un moyen plus efficace et moins contraignant de les intégrer. Enfin, et c'est là le plus important : le son vaut-il vraiment la peine que l'on alourdisse sa GBA ? Pas vraiment... S'il se retrouve effectivement boosté, sa qualité laisse à désirer : autant utiliser un bon vieux casque.

Distributeur : Gamester
Prix : 20 €
Machine : Game Boy Advance

Mini-volant Pro Racer Dual Force 2

Les manettes débiles, on en a vu des tonnes, et c'est pas demain la veille que ça va changer. Du moins si Dieu le veut. Dernièrement, on nous raconte que les joueurs veulent gagner de la place chez eux, certainement depuis qu'ils ont acheté la Xbox. Voilà pourquoi cette manette ronde comme un pain bagnat se propose de remplacer l'arsenal habituel volant + pédalier. Habituellement, ce genre de pad propose d'hasardeuses technologies à base de billes de mercure qui se déplacent dans la manette pour simuler le balancier gauche-droite. Mais là, il n'est pas question de cela, puisque la manette se recroqueville sur elle-même. On a donc l'impression de véritablement « tourner » le volant. De plus, ce principe permet d'avoir une appréhension analogique du contrôle, ce qui donne beaucoup de précision à l'ensemble. Pour ceux qui auraient oublié le NeGcon et Cie, voici un très bon palliatif à ce genre de pads. Attention cependant, il faudra un peu de pratique avant d'éclater ses scores.

Distributeur : Gamester
Prix : 30 €
Machine : PlayStation 2

Manette-écran Hip Screen Pad

Cet accessoire original, nous vous en parlions succinctement dans nos colonnes de brèves, à l'intérieur des news du numéro 127 de Joypad. Après l'avoir testé, il en ressort un certain nombre de choses. Tout d'abord, l'écran est tout petit (2,6 pouces) mais plutôt lisible, tant que l'on ne joue pas à un jeu trop sombre ou trop textuel. Rétro-éclairé, il nécessite cependant un adaptateur secteur pour fonctionner, et l'accessoire est à la norme 110 V... Il faudra donc lui adjoindre un transformateur pour ne pas le griller et un convertisseur de prise US vers la prise française. Mais ça, vous en avez certainement déjà. L'ensemble des réglages tient en quatre molettes efficaces, situées en façade, et une prise casque complète le tout, pour ceux que les bons petits haut-parleurs inclus ne satisferaient pas. Rabattable, l'écran est livré avec une protection plastique pour pouvoir le transporter sans que les sticks analogiques ne le heurtent trop violemment. Plutôt ergonomique et d'assez bonne facture générale, le gamepad en lui-même offre également les fonctions turbo habituelles. Quelle utilité en réalité ? Jouer de manière nomade, par exemple, mais surtout, sachant que la version Xbox existe aussi (ainsi que la GameCube d'ailleurs), pouvoir jouer en réseau sans devoir en plus ramener sa télé. Ceci étant dit, l'image est tout de même petite et le prix relativement élevé... C'est donc un accessoire qui ne concernera que les plus riches, surtout sur la GameCube qui dispose d'écrans plus grands et peu encombrants pour un prix similaire. Notez également que nous n'avons pas pu tester les versions Xbox et GameCube pour leur ergonomie... nous vous en reparlerons si nous pouvons mettre la main dessus. En tout cas, cet accessoire qui part tout de même d'une très bonne idée a le mérite d'exister.

Distributeur : Disponible chez GameStation
Prix : 160 €
Machine : PlayStation 2
(Existe aussi sur Xbox et GameCube)

Action Replay Dragon Ball Z, Le Seigneur des Anneaux, et Memory Card Harry Potter

Alors que l'Action Replay en lui-même est une bécane de rêve pour tous les bidouilleurs et autres flemmards, voici que l'on nous propose des versions « light » pour ceux qui ne connaissent rien à l'hexadécimal ou qui n'ont pas envie de se creuser la tête. Contrairement à un Action Replay classique, ces versions « light » ne proposent pas d'éditer les codes disponibles ou d'en chercher de nouveaux, et ne fonctionneront finalement qu'avec un seul titre, ici DBZ ou Les Deux Tours. Sachant qu'il ne s'agit pas de jeux véritablement difficiles ou incroyablement riches, l'investissement est plus que discutable. Pour un peu plus cher, autant se prendre un véritable Action Replay, qui sera peut-être un tremplin pour essayer de se mettre au tuning de jeu en cherchant des codes toujours plus fous. Quant à la Memory Card Harry Potter, il s'agit ni plus ni moins d'un accessoire bas de gamme contenant des sauvegardes du jeu... Harry Potter, qui vous permettent de commencer la partie avec tous les niveaux déjà débloqués. Vous connaissez déjà notre position concernant les accessoires de sauvegarde non officiels, donc nous n'insisterons pas...

Distributeur : Big Ben Interactive
Prix : 15 € pour chaque Action Replay, 19,90 € pour la Memory Card
Machine : PlayStation 2

Les Astuces par Kendy

Yo ! Ce mois-ci, les gagnants du concours Action Replay organisé par Big Ben sont Pierre Charpentier de Vevey, Grégory Verdier de Prigonrieux, Mathieu Perrin de Verneuil-sur-Seine, Antoine Boissé de Les Ponts de Cé et Barro Baïdhir de la Martinique ! Bravo les gadjos et trichez bien une fois que vous aurez reçu vos lots !

La blague pourrie du mois : Deux radis noirs sont en train de marcher le long de la route. Une voiture passe et renverse un des deux radis. Il est emmené d'urgence à l'hôpital. Un peu plus tard, le deuxième radis noir rencontre le chirurgien et lui demande : « Est-ce qu'il va s'en tirer ? » Et le docteur lui répond : « Oui... mais il restera un légume toute sa vie. »

JAMES BOND 007 : NIGHTFIRE



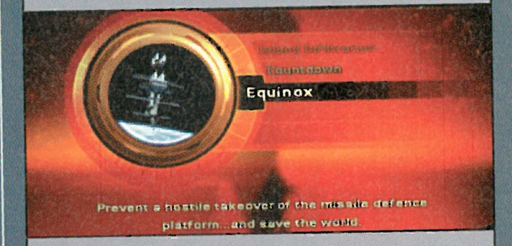
Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

SÉLECTION DES NIVEAUX

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :
PASSPORT



Entrez les codes dans ce menu !



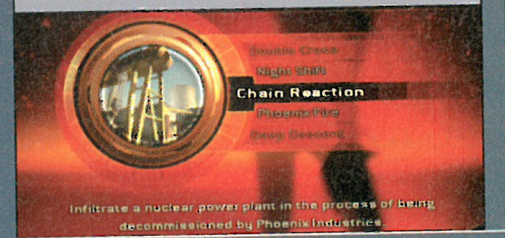
NIVEAU ALPINE ESCAPE

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :
POWDER



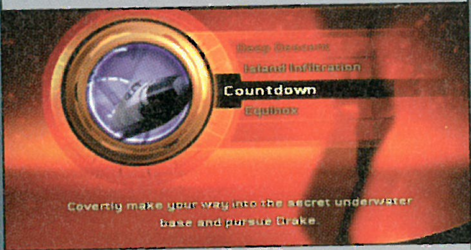
NIVEAU CHAIN REACTION

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :
MELTDOWN



NIVEAU COUNTDOWN

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :
BLASTOFF



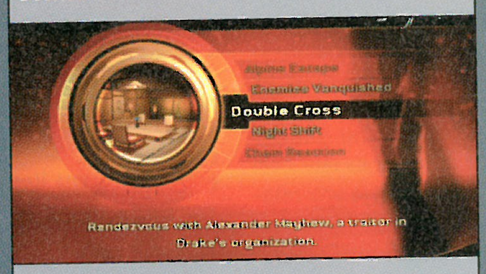
NIVEAU DEEP DESCENT

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :
AQUA



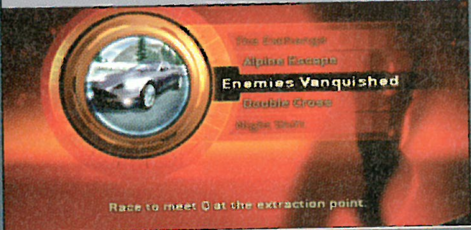
NIVEAU DOUBLE CROSS

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :
BONSAI



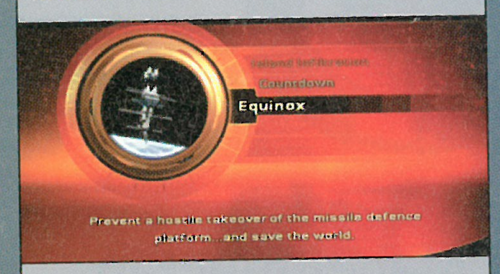
NIVEAU ENEMIES VANQUISHED

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :
TRACTION



NIVEAU EQUINOX

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :
VACUUM



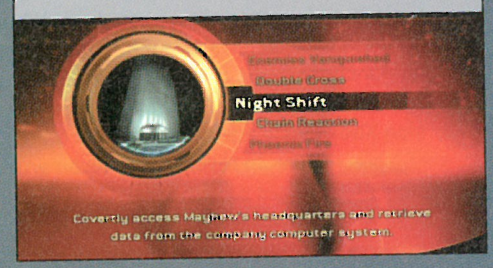
NIVEAU ISLAND INFILTRATION

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :
PARADISE



NIVEAU NIGHT SHIFT

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :
HIGHRISE





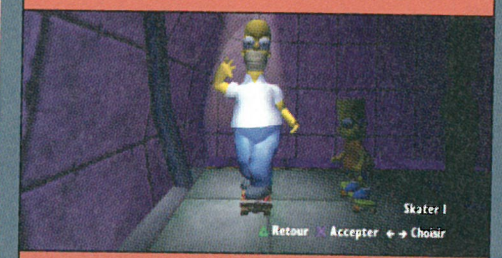
THE SIMPSONS SKATEBOARDING



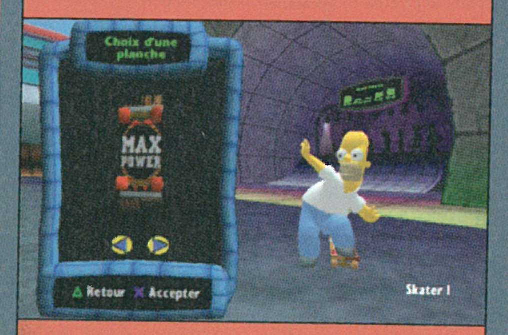
Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

TOUTES LES PLANCHES

Sur l'écran de sélection des personnages, maintenez les boutons L1 + L2 + R1 + R2 puis faites ⊗ , △ , ◎ , ▢ .

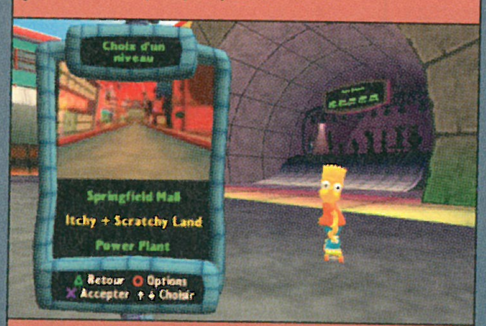


Exécutez les codes sur cet écran.



SÉLECTION DES NIVEAUX

Sur l'écran de sélection des personnages, maintenez les boutons L1 + L2 + R1 + R2 puis faites △ , ⊗ , ▢ , ◎ .



AVOIR 99 DOLLARS

Sur l'écran de sélection des personnages, maintenez les boutons L1 + L2 + R1 + R2 puis faites △ , ⊗ , ◎ , ▢ .



TOUS LES SKATERS

Sur l'écran de sélection des personnages, maintenez les boutons L1 + L2 + R1 + R2 puis faites ◎ , △ , ⊗ , ▢ .



SKATER LUMINEUX

Sur l'écran de sélection des personnages, maintenez les boutons L1 + L2 + R1 + R2 puis faites ⊗ , △ , ▢ , ◎ .



HOMER A UNE GROSSE TÊTE

Sur l'écran de sélection des personnages, maintenez les boutons L1 + L2 + R1 + R2 puis faites ◎ , ⊗ , △ , ▢ .



HOMER EN SLIP

Sur l'écran de sélection des personnages, maintenez les boutons L1 + L2 + R1 + R2 puis faites △ , ◎ , ⊗ , ▢ .



BART A UNE GROSSE TÊTE

Sur l'écran de sélection des personnages, maintenez les boutons L1 + L2 + R1 + R2 puis faites ⊗ , ▢ , ◎ , △ .



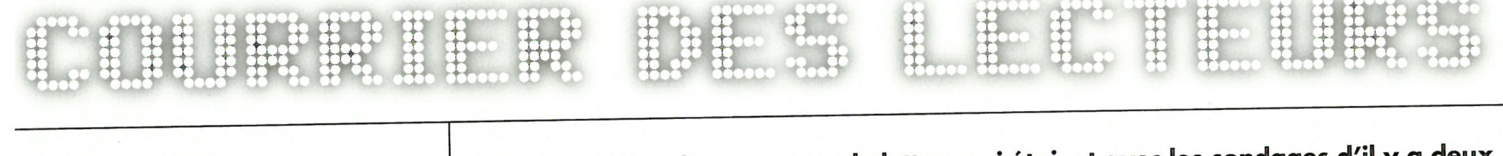


Gagnez des Action Replay PlayStation 2 !

Oui, vous avez bien lu, Joypad vous offre la possibilité de gagner des Action Replay sur PS2, en jouant au grand jeu des astuces ! Pour participer, rien de plus simple : il vous suffit d'envoyer à Kendy, sur papier libre, vos meilleures astuces, cheat codes et autres codes secrets, et ce pour n'importe quelle console. Grand cheater devant l'éternel, Demi-Lune récompensera les 5 meilleurs d'entre vous en leur envoyant personnellement un Action Replay PlayStation 2. N'oubliez pas d'indiquer vos coordonnées sur votre courrier. Bonne chance !

Envoyez votre courrier à :
Kendy – Jeu des Astuces / Joypad
124 rue Danton – TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex







« Tiens, voilà un bon gros tas de lettres qui étaient avec les sondages d'il y a deux mois ! » « Plaf ! » fait l'enveloppe craft bourrée à craquer que Traz balance sur mon bureau. La vache, j'ai eu à lire ce mois-ci... Beaucoup de suggestions, d'appréciations de Joypad, que nous conservons dans un coin. Nous avons pris un retard indépendant de notre volonté dans les réformes que nous avions prévues (et qui répondaient aux plus communes), il faut nous en excuser. Mais nous tenons à vous remercier d'avoir, très nombreux, pris la plume pour nous en faire part, mais aussi à vous assurer que nous avons tout lu. L'avenir nous dira si nous aurons l'occasion d'engager les travaux...

Contact : redacpad@club-internet.fr

LA LETTRE À LA CON DU MOIS

Une petite idée : si vous pouviez faire un CD pour PC qui comporterait plus de tests, de zooms, de reportages... et surtout plus d'astuces, et garder le même prix, ce serait génial. Ah oui, j'oubliais, pour attirer plus de monde, je vous conseillerais de mettre des add-on ou des patchs pour les meilleurs jeux PC du mois.

Ah ouais, la vache ! Ça c'est une super idée, merci ! Et si on appelait ça Joystick ? 'Tain je suis un génie mental (©Trazom).

Anonyme



TEMET NOSCE

Vous êtes de grands schizophrènes !

J'étais schizophrène. Mais nous allons mieux.

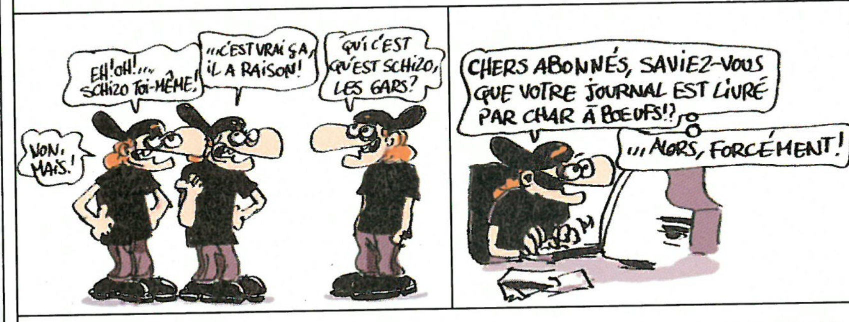
Vous déplorez – à raison – le traitement réservé aux jeux vidéo dans les mass media en mal de boucs émissaires. Mais avouez que vous ne faites rien non plus pour renverser la tendance, figés dans votre attitude de martyrs incompris. Tout le monde n'est pas aussi borné et mal renseigné, ouvrez donc vos fenêtres : à rejouer Fort Alamo, ça va sentir le renfermé ! Il y a quelques mois de cela, le mensuel Technikart *a monté un dossier très bien foutu sur les jeux vidéo ; en septembre dernier, ce sont les* Cahiers du cinéma *qui sortaient un hors série passionnant sur le sujet, d'autant plus intéressant que le point de vue y est décalé... et résolument empreint de curiosité. La clé est d'ailleurs là : on craint ce qu'on ne connaît pas et ne veut pas connaître.*

En effet, la clé est là. Un mensuel de jeu vidéo tel que Joypad est particulièrement mal placé pour faire changer les réfractaires d'avis, ou simplement éveiller à la réflexion sur le sujet. Joypad fait partie des publications 100 % jeu vidéo qui n'ont ni l'audience, ni le crédit de magazines générationnels ou étrangers au secteur d'une manière ou d'une autre. À quoi sert de faire des dossiers de ce genre pour un public qui n'a pas à être convaincu de ces idées ? Et ceux qui crachent sur le jeu vidéo, ou qui refusent de s'y intéresser plus que par ce qu'on en dit à la télé, ne liront jamais Joypad.

Quant au massacre de Littleton en particulier (pour lequel les jeux vidéo furent de nouveau montrés du doigt) et à « l'enfouraillement » compulsif et meurtrier des US en général, les causes en sont magistralement mises en scène dans le film Bowling for Columbine *de Michael Moore... sans image de Doom ou du Parrain ! À jouer les testeurs autistes dont l'audace et l'engagement ne pètent pas plus haut qu'une vanne récurrente, sans allusion jamais – ou presque – à ce qui nourrit/pourrit l'univers des jeux vidéo, vous confortez le clivage entre les gamers occultes un peu en marge et plutôt pathétiques, et le reste de la société, qui les lapide de temps à autre sans grande conviction. Sans devenir une tribune politique, vous devriez vous faire plus nettement l'écho de ces discordances qui brisent les stéréotypes stériles des marchands de peur. À vous, qui touchez les gamers à mi-chemin du mainstream poussif et du hardcore décérébré, à vous donc de leur donner les outils pour se comprendre eux-mêmes et pouvoir s'expliquer avec les autres suivant une autre logique que celle de la secte (« tu peux pas comprendre »).*

Je crois que quand nous le pouvons, nous nous y efforçons. D'ailleurs, rien que passer ta lettre y participe. Mais une fois encore, la bataille est inégale : quand TF1 (ou d'autres) décide de répandre des avis puants, ils ont des moyens tellement supérieurs aux nôtres et des œillères à l'efficacité tellement redoutable que nous ne sommes pas ceux qui pourront faire contrepoids. C'est à chacun, vis-à-vis de son entourage, d'éduquer calmement et de faire comprendre que les nerds qui sont choisis par les prétendus journalistes de cette chaîne (ou des autres) comme représentants du joueur type sont des cas particuliers. C'est aux mass média de creuser la question et de mettre en évidence les abus de montage, les questions détournées, et tout le reste. Mais d'une manière générale, si nous ne consacrons pas des pages régulièrement pour dénoncer cela et contre-attaquer, c'est tout simplement parce que notre fonction première, c'est d'informer sur les jeux vidéo. Et puis, à force de parler de ces télés, on participe à leur donner une importance qu'il serait plutôt bon de faire baisser. La télé n'aura pas la peau des jeux vidéo, c'est impossible... du moins nous en sommes persuadés (à vrai dire, on penserait même que l'inverse est plus probable).

S.



Côté e-mail

PAS TAPER M'SIEUR SIOUPLÉ

From : Greg Coyote • To : redacpad@club-internet.fr
Subject : Quel scandale !

Salut, je suis abonné au mag et j'ai appris par un copain qu'il était dispo en kiosque depuis le 24. Or, je ne l'ai reçu qu'aujourd'hui, le 29 ! Comment diable cela est-il possible ? ;-) (Je ne dis pas que vous êtes directement responsables, mais disons qu'il me semble logique de me tourner vers vous en premier lieu.)

Oui. Alors vous êtes nombreux à nous interroger concernant les retards d'abonnements, et souvent, vous êtes très méchants et vous nous traitez de tous les noms, même que c'est pas très sympa, parce qu'après, nous on pleure. Car ce n'est carrément pas de notre faute. Les abonnements sont gérés indépendamment de la rédaction, et on a beau tenter de serrer les boulons de temps en temps, il semble que certaines zones ne soient pas desservies aussi vite que souhaité. Si vous avez un problème d'abonnement, quel qu'il soit, je rappelle les coordonnées du service : JOYPAD - SERVICE ABONNEMENT - BP 50002 - 59178 Lille Cedex 9 ou par mail à : abonnementsjoypad@hfp.fr

À CAS PARTICULIER, SOLUTIONS PARTICULIÈRES

From : Didier Nizard
To : redacpad@club-internet.fr
Subject : Le jeu sur console pour tous

Bonjour, je m'appelle Didier, j'ai 23 ans et je suis un mordu de jeux vidéo sur console depuis mon enfance. Je suis tellement accro que j'ai réussi à contaminer mon petit frère, Frédéric, 14 ans. Si je vous écris aujourd'hui, c'est pour vous parler d'un vrai problème qui concerne le jeu vidéo et qui me touche dans la vie de tous les jours. Frédéric est atteint d'une maladie génétique et est, de ce fait, handicapé moteur. Cet handicap se traduit entre autres par une utilisation limitée de ses mains. Pour s'évader, Fred a une échappatoire favorite, le jeu vidéo. Grâce à ça, il peut faire une multitude de choses qui lui sont impossibles dans la vraie vie : courir, sauter, jouer au foot, au tennis... Du fait de la mobilité réduite de ses mains, il ne peut utiliser les petites manettes de console. Il ne peut pas accéder aux touches de la tranche et doit se contenter des boutons de face. Si on a toujours pu s'en sortir grâce aux arcade sticks, qui présentent la totalité des boutons sur la face, aujourd'hui, la donne est différente. Les jeux des consoles nouvelle génération sont de moins en moins compatibles avec les arcade sticks. La PS2 s'en sort le mieux avec un arcade stick compatible avec tous les jeux de combat et de sport (Fred est d'ailleurs assez balèze à PES 2) et certains autres titres comme MGS 2 et FFX. Mais des gros hits comme Devil May Cry, Les Deux Tours, ou Kingdom Hearts lui sont interdits. Pour l'instant, on fait de notre mieux en rejetant les boutons les moins utiles sur la tranche, via les menus de configuration ou certaines manettes programmables. Mais tous les boutons commencent à être indispensables. Ce qui m'a poussé à vous écrire aujourd'hui, c'est le test de la version japonaise du nouveau Zelda (Joypad n°127) et cette phrase innocente : « Face à une caisse, Link grimpe dessus avec A, et la pousse avec R. » Ce dernier bouton étant sur la tranche, je me doute que cela posera problème. Je sais que la majorité des joueurs trouvent ces manettes vraiment confortables et ergonomiques. Je devine aussi que vous me conseillerez de me tourner vers les associations concernées. Mais c'est déjà fait et ils affirment que les nouvelles manettes sont devenues trop compliquées à « bidouiller » pour amener tous les boutons sur la face. Leur réponse finit toujours par être la même : « Faites le jouer au PC, c'est plus adaptable. » Je refuse cette solution de facilité. Le but de toute nouvelle technologie est d'apporter encore plus de rêve. Pourtant, Fred, et tous les enfants concernés par ce problème, semblent devenir les laissés pour compte de cette nouvelle technologie. Ce que je souhaite, c'est attirer l'attention des gens afin de les faire réfléchir. Car quelque part, c'est le rêve de mon petit frère qu'on est en train de voler...

Il faut être clair : personne ne pense aux handicapés moteur. Et j'ai bien peur que personne ne souhaite y penser. Je ne vois qu'une seule solution à ton problème : le bricolage. Se mettre au fer à souder, étudier les fiches techniques disponibles, acheter des pièces détachées, et récupérer les PCB à l'intérieur des manettes normales (c'est-à-dire le cœur de l'électronique), pour les adapter à la main à l'intérieur d'une autre, de type arcade, que tu auras fabriquée toi-même en rejetant tous les contrôles sur le dessus. Je suis désolé de ne pouvoir t'aiguiller plus. Sache néanmoins que des sites comme www.happcontrols.com vendent des pièces détachées, généralement prévues pour l'arcade (boutons, sticks à microswitchs...), et que tu pourrais y trouver du matériel intéressant. Un dernier détail : les manettes Xbox utilisent la technologie USB, mais avec une connectique différente. Il est très facile de fabriquer un convertisseur simple, qui permet de brancher des périphériques USB à la console, même si leur reconnaissance par la machine reste hasardeuse. Plus simplement, tu peux en acheter un (au www.lik-sang.com/news.php?artc=2715 par exemple). Bon courage et coucou au frangin !

Côté e-mail





EN VRAC : Fabrice pose clairement la question : un site Joypad est-il prévu avant 2010 ? Je vais répondre clairement : non. Depuis la fermeture de Joystick.fr, nous avons abandonné tout développement à ce sujet.

EN VRAC : Vous êtes deux ou trois, dont Rémi, à poser cette question : « L'est où T.S.R. ? » Comme la vérité : ailleurs.

PC, CONSOLE... DE TOUTE FAÇON, C'EST DU JEU !

From : Watt • To : redacpad@club-internet.fr
Subject : La Xbox, encore et toujours :)

Voilà, je vous écris juste pour ajouter ma p'tite pierre insignifiante à l'édifice du « La Xbox c'est pô bô ! ». En fait, la critique que je voudrais formuler, c'est que je trouve dommage d'inclure la machine de Microsoft dans la catégorie des consoles. En effet, si on regarde bien, la bête n'est en fait qu'un PC glacé dans le temps, une configuration qu'on ne peut faire évoluer (par des moyens accessibles au commun des utilisateurs du moins...).

Une machine glacée dans le temps, c'est ce qui fait d'elle une console, en partie. C'est vrai que son architecture est quasiment celle d'un PC. Cependant, ce n'est pas ça qui l'empêche d'être une console à part entière. Ce qui définit l'appartenance à cette « classe » de machine de jeu, c'est l'aspect « plug & play » (on met le disque, on allume et ça marche), et le fait que la machine soit dédiée au jeu et non évolutive. La Xbox répond à chacun de ces critères.

Tous ses composants sont des pièces de hardware PC, certes modifiés pour l'occasion, mais néanmoins bâtis dans le même esprit. Il n'y a qu'à voir ce qui peut être fait par des professionnels : installation de jeux PC sur le HDD de la Xbox, d'émulateurs SNES (et bientôt PS2, me dit-on), ajout de RAM, d'un HDD de 40 GB et autres upgrades du domaine de l'informatique.

Tu surestimes un peu ce qu'il est actuellement possible de faire avec une Xbox modifiée... Par exemple, on ne peut pas installer de jeux PC dessus. Même chose pour l'émulateur PS2 : il n'existe pas encore, et n'est pas près d'exister sous une forme très fonctionnelle. On ne peut pas non plus rajouter de la RAM. Mais c'est vrai que ceux qui ont modifié leur Xbox ont réalisé bien des prouesses avec (lecture de films DivX, émulation de machines simples, etc.).

Je trouve donc quelque peu abusé de comparer la Xbox à de « vraies » consoles comme la PS2 ou la GameCube, constituées selon une architecture propre et originale.

D'un autre côté, sache qu'on peut aussi transformer une PS2 en station Linux (avec le kit officiel dont nous avons déjà parlé), laquelle permettra de faire tout ce qu'un PC peut faire en matière de bureautique, d'Internet... Alors, vraie console, la PS2 ?

Nous connaissons tous la supériorité technique des PC sur les consoles (bien que le fossé diminue petit à petit), et applaudir les capacités de la « console » de Microsoft en la plaçant au-dessus des autres machines tient un peu de la comparaison indigeste (toujours à mon humble avis, hein :)).

Pour les raisons énumérées ci-dessus, la Xbox est une console, et en tant que telle, il est normal qu'on la fasse vivre dans le même monde que ses consœurs. Demande un peu aux joueurs PC si, pour eux, la Xbox est un PC plus qu'une console ! Je crois que c'est pour eux que la comparaison serait indigeste...

De même, pour le Xbox Live, il est sûrement plus facile de mettre en place une infrastructure de jeu en ligne pour un PC déguisé que pour une machine totalement originale dans son concept.

Et alors ? Même si c'était vrai, est-ce un défaut ? Ou une caractéristique qui éloigne la Xbox de la « classification » console ? De toute façon, qu'il s'agisse d'un PC, d'une Xbox, d'un Macintosh ou d'une GameCube, mettre en place une infrastructure de jeu online revient au même, dans les grandes lignes. C'est juste la façon dont on le fait, les choix de service et tout le reste qui font la différence, car Internet est le même pour tout le monde. Ses protocoles sont standardisés, toutes ces machines communiqueront en suivant le sacro-saint TCP/IP. N'importe quel « ordinateur » (au sens machine informatique capable d'une certaine puissance de calcul) peut facilement être relié à une infrastructure Internet. La partie difficile (services, encryption et sécurité, infrastructure de réseau, etc.) est quasi indépendante de la machine elle-même.

Voilà, ma petite missive s'achève, j'aimerais connaître votre avis sur ce point (notez que j'ai évité les écueils faciles du « Bouh Grosoft, à mort Billou !! », sa bécane a de bons jeux qui ne peuvent faire que du bien aux joueurs, mais c'est la « console » elle-même dans son concept qui me chiffonne). Longue vie à Joypad !

On peut néanmoins comprendre tes interrogations. La Xbox a été au plus facile, d'une certaine manière, en reprenant le gros de l'architecture PC au lieu d'en développer une propriétaire, mais ce n'est jamais qu'un choix de design, et un choix économique, qui ne saurait remettre en question son appartenance au monde console ou ses qualités hardware. L'architecture PC est valable pour le jeu, c'est incontestable, et la Xbox ne souffre pas des défauts du PC en tant que machine de jeu (pilotes, OS, installation, etc.), tout en profitant de certaines de ses qualités.

Côté e-mail

COURRIER DES LECTEURS

Côté e-mail

IMPORTS ET GRANDS FRISSONS...

From : François • To : redacpad@club-internet.fr
Subject : GameCube International Ltd.

Je vous écris pour quelques questions techniques : sachant que le Freeloader pour le Cube, de Datel, est enfin sorti, j'ai déjà commandé Ikaruga en import japon. Je n'avais évidemment pas vu que ce jeu sortait le 1er avril aux États-Unis... Alors la première question est la suivante : y a-t-il FORCÉMENT une traduction au moins en anglais sur les jeux japonais ?

Non ! Rien n'oblige les éditeurs japonais à joindre à leurs notices des traductions.

Je dis « FORCÉMENT », et je le crie très fort d'ailleurs, puisque dans le cas de Sonic Advance 2, il y a aussi une traduction française sur la version japonaise. Si tel n'est pas le cas, je vais bien me marrer avec mon Ikaruga en « japonais only »...

Sonic a été développé très tôt avec à l'esprit le besoin d'incorporer toutes les versions, pour faciliter le boulot ensuite et pouvoir le sortir un peu partout très vite. Ce n'est pas le cas d'Ikaruga, qui est en outre un jeu pas du tout grand public comme Sonic. Donc oui, tu vas bien te marrer. Mais rassure-toi : Ikaruga n'est pas un jeu d'aventure, tu devrais t'en sortir à merveille !

Ensuite, en me renseignant sur les dates de sortie US et jap', j'ai cru apercevoir un certain « Starfox Armada », développé par Namco, un éditeur dont je n'aime pas le travail général, que je trouve trop bâclé (et une 3D générale très anguleuse). Je ne veux pas voir Fox sous forme de trois cubes et d'un cône, c'est pourquoi je voudrais savoir si Nintendo s'assurera que le rendu est proche du bijou précédent, signé Rare.

Non, je pense que Nintendo n'en a rien à cirer de ses personnages phare... Non attends, je dis n'importe quoi : bien sûr que Nintendo veille au grain ! Et puis, Namco, c'est aussi Soul Calibur II, je ne trouve pas le rendu bâclé ou anguleux sur GameCube... À mon avis, tu peux dormir sur tes deux oreilles pour Starfox Armada.

Comment se fait-ce que les GC couleur argent, mais aussi orange et jaune ne soient pas dispo en Europe, alors que la version Platinum a vraiment de la gueule ?

Nintendo n'a pas encore annoncé leur sortie, c'est vrai, mais il n'est pas dit qu'ils ne le fassent pas. J'imagine en tout cas que leurs études de marché révèlent que les joueurs français ne sont pas particulièrement friands de ces couleurs, ou bien encore que par rapport à leur intérêt pour ce type d'options esthétiques, le coût se révèle trop important. Mais je ne suis pas dans les secrets marketing et commerciaux de Nintendo Europe...

COUP DE POUCE

Au milieu de notre courrier, nous avons reçu un CD fanzine. *Enkar* - c'est son nom - s'intéresse aux RPG, nippons surtout, mais aussi à l'animation et à sa musique, et fournit dossiers, news, tests et interviews, en un format lisible simplement sur PC comme sur Mac. Nous ne parlons que rarement des fanzines que nous recevons (même si nous les regardons tous), mais celui-ci nous a particulièrement surpris par sa qualité graphique et son aspect quasi professionnel (dont on décèle certaines inspirations bien de chez nous ;-p)... Niveau textes, *Enkar* opte plus pour l'information que pour une critique rude (les tests sont plutôt magnanimes), et c'est vrai que ses auteurs semblent particulièrement dévoués à Squaresoft, mais pour ceux qui leur passeront les quelques fautes d'orthographe qui se baladent et qui aiment les illustrations de Nomura ou des autres grands du character design, *Enkar* devrait faire son petit effet. Il regroupe en outre des vidéos (disponibles sur Internet) et des wallpapers que les fans apprécieront de collectionner. *Enkar*, 2 € (+1 € de frais de port), à commander sur http://enkar.free.fr, ou à Adam Anthony - Enkar, 44 rue Pasteur, 78955 Carrières sous Poissy.



Côté e-mail

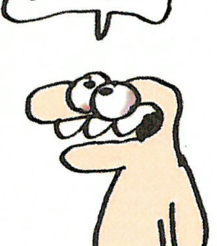
VO, VA, VF, VOSTF, ETC.

From : Cm4 • To : redacpad@club-internet.fr
Subject : Screugnieugnieu !!!

Une question de toute première importance me traverse l'esprit, comme ça, tout d'un coup ! Pourquoi... non mais vraiment pourquoi on a droit à des jeux japonais, doublés en anglais, sous-titrés en français ?! On peut pas avoir directement de la vraie VOST, de l'audio jap & des sous-titres français ? Pasque la langue de « Chat-Kespire », ça me sort par les cages à miel. FFX, MGS2, a priori Space Channel 5 part 2 ou encore Z.O.E. 2... Pourquoi ? Oui, pourquoi ? Après tout, pour des jeux qui se veulent de plus en plus cinématographiques, quoi de mieux que d'adopter le même système pour... le truc dont je parle !

Malheureusement, c'est toujours le même problème : les éditeurs rechignent à dépenser des sous. Et pour laisser le choix aux joueurs de la piste audio et des sous-titres, à la manière des DVD, il faut que dès le début de la production du jeu, ce soit pris en compte par le développeur, et ça coûte des sous en plus. Les développeurs japonais n'ont que rarement d'intérêt à consacrer efforts et énergie pour ce genre de possibilités. Quant à proposer les jeux en VOST seulement, ce serait s'amputer d'une frange de joueurs connaissant l'anglais et qui apprécient de pouvoir tout de même comprendre de manière auditive, sans s'aider des sous-titres. À mesure que le marché mûrit, cependant, peut-être que des DVD-Rom comme celui de Primal (qui offre toutes les langues, permet de passer de l'une à l'autre, d'activer ou non les sous-titres, etc.) deviendront de plus en plus communs, mais mieux vaut ne pas être pressé.





POUR COMMANDER D'ANCIENS NUMÉROS :

Appelez le 01 41 34 87 75 et demandez à notre aimable secrétaire Nathalie (n'oubliez pas de dire « s'il vous plaît ») Ou reportez-vous à la page « Anciens numéros » des précédents Joypad.

EN VRAC : Question récurrente : le prix du modem sur GameCube. Il devrait avoisiner les 50 € aussi bien pour le modem 56K que pour l'adaptateur haut débit. Les deux modèles verront le jour le 7 mars prochain, si tout va bien...

POUR LES QUESTIONS/PROBLÈMES D'ABONNEMENT :

JOYPAD - SERVICE ABONNEMENT
BP 50002 - 59178 Lille Cedex 9
• e-mail : abonnementsjoypad@hfp.fr

POUR LES DEMANDES DE STAGE :

Pour le moment, nous ne prenons plus de stagiaires !

POUR NOUS CONTACTER La rédaction : redacpad@club-internet.fr • Trazom : trazom@club-internet.fr • Greg : ghellot@hfp.fr • Gollum : jchieze@hfp.fr
Chris : cdelpierre@hfp.fr • Willow : willow@noos.fr • Elwood : ftarrain@hfp.fr • Kendy : kty@hfp.fr • Karine : knitkiewicz@hfp.fr • Angel : adavila@hfp.fr
Julo : jhubert@hfp.fr • RaHaN : gszriftgiser@hfp.fr
POUR NOUS ÉCRIRE Joypad, Courrier des lecteurs • 124, rue Danton • TSA 51004 • 92538 Levallois-Perret Cedex

ABONNEZ-VOUS



Retrouvez le meilleu du jeu vidéo sur consoles tous les mois

+ son booklet

1 an (11 n^os) = 39,90 €

au lieu de ~~60,50 €~~* soit 34 % de réduction

BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Joypad service abonnements - BP 50002 - 59718 LILLE CEDEX 9

❑ **Oui, je m'abonne 1 an (11 n^os + 11 booklets) à Joypad au prix de 39,90 € seulement au lieu de ~~60,50 €~~*, soit 20,60 € d'économie !**

JP442

Nom : ____________________

Prénom : ____________________

Adresse : ____________________

Code postal : ⎿⎿⎿⎿⎿⎿

Ville : ____________________

Date de naissance : ⎿⎿ ⎿⎿ ⎿⎿

e-mail : ____________________

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

❑ Chèque bancaire ou postal

❑ CB n° ⎿⎿⎿⎿ ⎿⎿⎿⎿ ⎿⎿⎿⎿ ⎿⎿⎿⎿

Expire le : ⎿⎿ ⎿⎿

Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) :

Offre valable jusqu'au 31 août 2003 et réservée à la France métropolitaine. *Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

Joypad mode d'emploi



Ce mois-ci, c'est la loose à la rédac ! Plantages informatiques, explosion ou disparition de matos... Heureusement, nous avons toujours notre barre de fairrrrre ! Qui est, je le rappelle, la barre à tout fairrrre ! Merci Gad et Melja !

VENDREDI 31 JANVIER

»»» 09 : 45

Greg sort de la station de métro Pont de Levallois pour se rendre à la rédac. En chemin, il bute contre un truc par terre. Il regarde : un kit piéton pour Nokia. Pensant que cela pourra servir à un de ses collègues, il le ramasse.

»»» 14 : 15

Julo, alias zef-man, arrive à son tour au boulot (quoi l'heure ?) et voit le kit piéton traîner sur son bureau. « Hein, mon kit piéton, qu'est-ce qu'il fout là ? Je l'avais perdu hier en rentrant chez moi ! »

LUNDI 3 FÉVRIER

»»» 11 : 30

Depuis samedi, Greg attend chez lui que le paquet Fedex envoyé par Aruno, contenant la plupart des jeux import de ce mois-ci, arrive enfin. Après avoir passé plusieurs heures sur le site du prestataire pour voir où en était son colis, il apprend qu'il a bien été livré, à un certain Mr X. Greg, qui n'a toujours pas le paquet, appelle Fedex, qui lui apprend que ce dernier a bien été livré, mais pas à la bonne personne. Greg devient vert, puis bleu, avant de piquer une gueulante au service clientèle.

»»» 13 : 15

Greg est toujours au téléphone avec le bureau des réclamations de Fedex. Il tente de leur expliquer l'urgence de la situation : « Ce matin, un parfait inconnu a reçu un paquet rempli de jeux, hop cadeau ! Ça veut dire que là, pendant qu'on parle, le gars est sûrement déjà en train de les revendre, c'est pas compliqué à comprendre, non ? » - « Mais je comprends bien monsieur, ne vous inquiétez pas, nous allons voir ce qu'on peut faire ! »

»»» 13 : 27

Il grêle dehors, et pris d'une flemme assortie d'une allergie au froid, les testeurs décident de commander à manger. Bien sûr, tout arrive normalement, sauf la bouffe de Greg, qui n'a rien à voir avec ce qu'il a commandé. « Rah c'est pas possible, chuis maudit ma race avec les livraisons aujourd'hui ! »

»»» 17 : 10

Coup de fil libérateur de la part de Fedex, le paquet a enfin été retrouvé. Il a été livré à une autre agence de presse et réceptionné par le service courrier. Fedex : « Voulez-vous que j'envoie un coursier le récupérer, vous l'aurez sans doute demain matin ? » Greg : « Non, surtout pas ! Enfin… je veux dire, non, je vais y aller moi-même, merci… »

MARDI 4 FÉVRIER

»»» 11 : 46

Après l'épisode des jeux import volatilisés puis retrouvés, Greg s'apprête enfin à pouvoir bosser avec 3 jours de retard. Il allume son Mac pour prendre des photos… *rien*. Il le débranche, le rebranche… « clac », suivi d'une belle odeur de cramé… Après les PC de RaHaN et de Karine, c'est au tour du poste de Greg de rendre l'âme…

»»» 12 : 35

Willow entre dans le bureau de Traz. Ce dernier est en train de déguster une banane tout ce qu'il y a de plus banal… Willow lui demande, l'air surpris : « Mais… Traz, pourquoi tu manges une banane ? ». Traz : « … »

MERCREDI 5 FÉVRIER

»»» 10 : 32

Gollum arrive au bureau et, comme tous les matins, allume son PC… et se retrouve avec un joli fond d'écran « prairie windows » et une fenêtre de réinstallation complète. Il vient de perdre toutes ses adresses e-mail, ses contacts, ses bookmarks, ses documents, bref tout ! Le coupable ? Un responsable de l'informatique qui est venu faire un recensement de toutes les machines dans la nuit et qui a tout fait planter… Superrrrrr !

»»» 16 : 47

Le très matinal Angel arrive enfin à la rédac. Il allume son ordi. Il s'aperçoit vite qu'il est lui aussi victime du serial informaticien, sa capture d'écrans refusant catégoriquement de fonctionner. On a tous la rage, et on sait désormais qui ne PAS appeler en cas de pépin…

»»» 00 : 44

Kendy reçoit un appel de Julo et Gana. Parvenant à peine à déchiffrer ce qu'ils racontent, il comprend qu'ils sont à une fête. Kendy : « Vous êtes où là, que je vous rejoigne ? » Gana (*Joystick*) et Julo, hilares : « On t'appelle de Londres, c'est la soirée Nokia, là on profite des bornes d'appel gratuit mais on savait pas qui appeler ! »

JEUDI 6 FÉVRIER

»»» 11 : 36

Angel aurait dû s'envoler pour Londres à 9h30 pour voir Burnout 2. Mais l'avion a eu du retard à cause de la neige. Quand enfin il pose ses fesses dans l'avion, le commandant de bord stoppe les moteurs : « Nous n'allons pas pouvoir décoller suite à un accident de la route. » Angel hallucine. Il s'agissait en fait d'un accident entre deux véhicules transportant des bagages… sur la piste de décollage !

VENDREDI 7 FÉVRIER

»»» 12 : 45

Après des années passées à hériter des voyages de presse les plus pourris, Julo a enfin levé sa malédiction. À peine arrivé à la rédac, il nous explique que les 300 journalistes présents à la conférence Nokia sont repartis avec un super téléphone. Quant au dossier de presse, il était livré sur un Memory Stick de 128 mégas. Ils ont quand même de la thune chez Nokia…

»»» 13 : 00

Gollum, Gana et Traz parlent d'un ancien de Microsoft qui a réussi à vendre pour 9 millions de dollars de logiciels achetés à bas prix lorsqu'il était dans la société. Gollum : « Tu te rends compte, c'est énorme ! Il peut s'acheter un « yashte » s'il veut ! Traz et Gana : « Aahahhaaha un yashte !!! »

DIMANCHE 9 FÉVRIER

»»» 15 : 35

Aruno et Greg font le débriefing des News Japon par téléphone. À quelques jours de la sortie de la GBA SP, ils parlent de la manière d'acquérir l'engin. Aruno : « Non, pas besoin de réserver, j'irai tranquille le matin de la sortie, et puis comme ça, je me prends pas la tête… » Greg : « Ouais, bon, je te dirai mardi si tu m'en prends une… Pour jeudi, c'est bon ? » Greg entend alors Aruno se décomposer au téléphone… : « Non, c'est ce jeudi-là, là ? Ah non, j'avais pas capté ! J'ai un super rendez-vous à 10h du mat ! Ah mon dieu, non, c'est pas possible, je peux pas ne pas l'acheter le jour de la sortie ! »

»»» 16 : 12

Angel, qui a oublié de manger, est super mort de faim. Comme toujours, RaHaN laisse traîner une tarte aux poires-chocolat sur son bureau. Greg la propose à Angel… jusqu'à ce qu'il s'aperçoive que ladite tarte est « vivante ». De couleur bleu-vert foncé, elle est recouverte d'une épaisse couche de poils qu'on appelle communément de la moisissure. Sur le côté de la boîte : « à consommer avant le 22 janvier… » Mais c'est supeeeeeeeeeeeeerrrrrr !

www.thematrix.com
www.enterthematrixgame.com

ENTER THE MATRIX™

Un jeu écrit et dirigé par Larry et Andy Wachowski, réalisateurs de Matrix™

MAI 2003




PlayStation 2







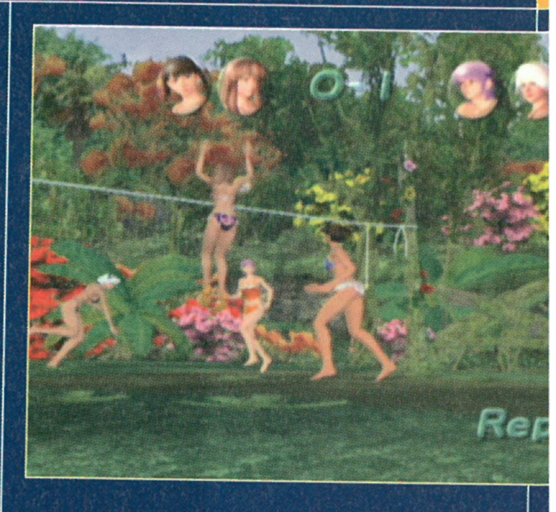

plaisir sera la technique de base, mais attention à ne pas la gonfler ! Couvrir une femme de cadeaux n'est pas vraiment la meilleure technique pour la séduire. Enfin, j'me comprends... D'autant qu'elles n'aiment pas toutes les mêmes choses, et une fois encore, apprendre à connaître les filles pour savoir ce qu'elles aiment, ce qu'elles adorent, et à quel moment elles seront les plus réceptives sera l'un des points « ludiques » de DOAX. Un jeu d'aventure, en gros...

MAIS SINON, ON DANSE ?

Qu'en est-il donc du fameux « jeu », ou plutôt « épreuve » parmi tant d'autres dans ce fourre-tout estival ? Si l'on compare avec Beach Spikers (Sega, GC), on ne leur trouvera pas grand-chose en commun. Plus simple et plus instinctif que le soft de Sega, DOAX est aussi complètement épuré. On se souvient sans peine des nombreuses indications et autres marques au sol de Beach Spikers, qui donnaient parfois l'impression de jouer à un Panzer Dragoon sportif où l'on ne regarderait plus que les cibles et non l'action. Contrairement à DOAX, dans lequel tout n'est qu'instinct. On remarque aussi que DOAX est moins mécanique, dans le sens où il sera plus facile de casser les classiques enchaînements « réception, passe, smash » que dans Beach Spikers. Même si en général, le smash sera synonyme de point, le jeu est plus dynamique et les feintes un peu plus nombreuses. Attention, il s'agit cependant de grand spectacle ! Ne vous attendez pas au PES du beach volley, les tactiques sont inexistantes et les prises de risques et autres décisions rapides. Un bon p'tit jeu d'arcade semi-automatique à l'ancienne dans le concept, mais avec des graphismes d'aujourd'hui.

DÉCHIRURE LUDO-NUMÉRIQUE ?

Tenu secret depuis des lustres, DOAX a encore évolué depuis que nous avons eu la chance de le voir au Japon en octobre dernier. « Graphisquement » déjà, c'est une sacrée claque. Même si l'on est face à une 3D assez simple sans gros effets esthétiques, DOAX accroche l'œil. Le nombre de couleurs, la qualité des textures dans les





Le décor de la jungle est le moins réussi des terrains de jeu. En plus, c'est celui où l'on peut bronzer le moins...

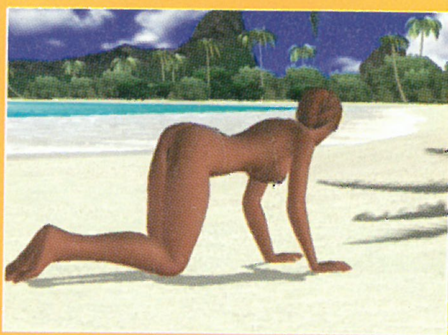


Rated : M

Certains maillots de bain sont plus sages que d'autres... Bien entendu, moins il y a de tissu et plus c'est cher ! Les deux maillots les plus « auch » ont pour nom Gaia et Venus, suivis des modèles à bretelles de Lei-Fang. Ne pouvant être achetés que par deux, les maniaques pourront se prendre la tête à essayer de les offrir aux autres filles sans qu'elles le jettent à la poubelle (95 % du temps).









Caesar's Palace

Pour les petits futés et autres Capt'ain Ta Race (de « Joystick »), il sera possible, le soir venu, de se rendre au casino. Pour les nostalgiques de la NES, ce « remake » de Caesar's Palace vous proposera un black-jack qui triche, des bandits manchots radins, un poker « zarbi » et une roulette assez sympa. À réserver aux flambeurs.









Si vous avez pensé à mettre des strings (enfin, aux joueuses hein !), vous allez pouvoir saliver devant les replays !

environnements, tout cela est fort joli. Certains pourront trouver l'image un peu plate au niveau des jeux d'ombre et de lumière. C'est en partie vrai dans la mesure où les ombres portées ne sont présentes qu'en soirée. En journée, la lumière est uniformément présente ; au premier coup d'œil, on ne note rien, mais c'est lorsque l'on s'aperçoit que, finalement, les formes des filles sont plus « découpées » le soir qu'on remarque une différence. Dommage... En ce qui concerne l'animation, c'est très bon dans l'ensemble, mais on se retrouve face à des petits bugs qui ne font pas non plus honneur à la puissance de la Xbox. Les chevilles et poignets des filles restent assez raides malgré les progrès effectués dans les modèles 3D des personnages. En gros, elles sont belles à regarder les 90 % du temps, mais vous avez 10 % de chance de tomber sur un bug qui va vous casser l'ambiance, et c'est bien dommage. Même s'il est l'un des plus beaux jeux de « sport » disponibles, ainsi qu'une belle vitrine graphique, DOAX n'est cependant pas une révolution. Que l'on ne s'y trompe pas toutefois,



Venus est le maillot de bain le plus cher du jeu, mais aussi le plus... léger. Le faire porter à d'autres filles que Lisa s'annonce comme le défi le plus corsé de DOAX.



On se prend pour Guy Roux, Barbie et Larry Flint en même temps...

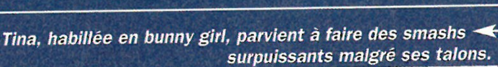






le contrat est rempli dans le sens où ce n'est rien de plus qu'une belle carte postale. Agréable à regarder, DOAX excitera la fibre collectionneuse de certains joueurs. Rigolo à jouer, DOAX excitera la fibre arcade des joueurs qui en ont une. Énormément scripté, DOAX excitera la fibre « aventure à la japonaise » des joueurs qui en ont une. Maintenant, savoir s'il répondra à vos attentes ou vous décevra... Si vous voulez vraiment savoir si le soft est fait pour vous ou non, je vous conseille d'essayer ce jeu de drague tout en français à cette adresse www.datingsim.com et de voir si vous accrochez le style « bon, je me prends un râteau, essayons autre chose ». Si ce n'est pas le cas, vous allez vite tourner en rond et laisser tomber. Quant aux fans de sport pur et dur, mieux vaut laisser tomber : il n'y a aucun tournoi, aucun challenge, même si le jeu à deux est assez marrant. Un drôle d'ovni qui mérite malgré tout le coup d'œil. Et pour les fans du genre, quel pied !

Greg



Tina, habillée en bunny girl, parvient à faire des smashs surpuissants malgré ses talons.



Note

8/10
Fans d'aventure, de Sakura Taisen, joueurs curieux

5/10
Fans de sport, impatients, allergiques aux « japonaiseries »

Attention aux trous

Même si le jeu est assez simple et que les personnages se rendent de manière assez automatique vers les points de chute des balles, il sera toujours possible de les feinter. On pourra donc, avec un peu d'expérience, parvenir à lire les mouvements adverses et placer la balle dans un trou du terrain ennemi en contre-attaque.



